2'95 euros
CANARIAS 3,10 €



FALLOUT 3
Primer análisis de la epopeya post-atómica de Bethesda



TOKYO GAME SHOW
¡Volviéndose japonés con White Knight Chronicles, Tekken 6 y mucho más!

VERSIÓN 2.0 Nº191
NOVIEMBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €





WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

EXPLICADO PARA TORPES
LITTLE BIG PLANET
¡NOS CURRAMOS UN NIVELAZO!

¡Review exclusiva!

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

¡Finish Batman!

RETRO A CAÑONAZOS
MEGAMAN • ROGUE SQUADRON
CASTLEVANIA • MASTER SYSTEM III

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
BIOSHOCK / PS3
SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS... / PS2
MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES / PSP-360
DISASTER DAY OF CRISIS / WII

+ FABLE II - TOMB RAIDER UNDERWORLD - MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES - MIRROR'S EDGE - STAR OCEAN FIRST DEPARTURE...


the best of E3
GAME CRITICS AWARD 08 WINNER
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
EPIC GAMES
Microsoft game studios

GEARS OF WAR 2

AÚN QUEDA ESPERANZA 07.11.08

www.gearsofwar.com

18+
www.pegi.info



¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO! PÁG. 86

A LO GONZO

El mejor periodista de la historia, **Hunter S. Thompson**, creó de forma anárquica el Periodismo Gonzo como una reacción al periodismo rígido y encorsetado que imperaba a principios de los setenta y que él se negó, en un frenesí de egomanía y drogas duras, a cultivar. Su legado se basa en la percepción personal del periodista como verdad absoluta y el subjetivismo total, crudo y ofensivo como bandera ética.

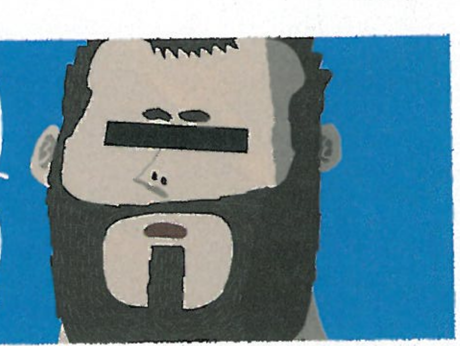
Barruntando la posibilidad de que un **Periodismo Gonzo de Videojuegos** fuera una posible salida del fango dialéctico en el que se ha metido la prensa especializada actual, escribí una columna dando el pistoletazo de salida para el gonzismo de lo interactivo en una popular web patria. El texto fue discutido y finalmente rechazado por «*potencialmente ofensivo*». Ahí vi que una buena idea quizás no, pero una idea virulenta que poner sobre la mesa, desde luego, tenía entre manos.

El Periodismo Gonzo de Videojuegos debería ser subjetividad pura y rechazo frontal a las supuestas opiniones objetivas que llenan de basura el sector. Debería dar pie a que los redactores se enfrentaran a gritos incluso dentro de la misma redacción, no hablemos ya de las fiestas navideñas. Dar pie a agresividad y chorradas. A invalidar las notas a partir de puntuaciones infladas con vocación terrorista y a generar discusiones a partir de una subjetividad radical y militante. Un periodismo vivo, bruto, y no apto para jefes de producto. Periodismo real. _JOHN TONES

GONZO VIDEOGAME JOURNALISM



HOY: HOLLYWOOD BITS









GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Presidente de la Comisión Ejecutiva: Juan Llopart
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Directora del Área de Revistas: Marta Ariño
Director del Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director del Área de Plantas de Impresión: Román De Vicente
Director del Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director del Área de Prensa: Enrique Simarro
Director del Área de Libros: Faustino Linares

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Koldo Gurrea
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Sulgas, Gloria Langreo, Javier Sánchez, Omar Álvarez, Eduardo García
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Jefe de Marketing: Fernando Villarino
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 [illegible]
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 2[illegible] 37 26
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 [illegible] 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 1[illegible]
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago. Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza. Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edf. Centro 02001 Albacete. Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@ga burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 [illegible]. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 [illegible] 44 41. robert@hfg.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Tuine-Probst. Tel. +44 207 150 7432. eva.tuine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. l.axe@axemedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 [illegible] publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Söderstein. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.soderstein@interdeco.se **USA:** L.G.A. New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel 9122 22 87 57 17. Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 98. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: [illegible]. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: [illegible] PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7. Pol. Ind. Can Bufalà, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 [illegible]

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 - Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ



SUMARIO



#191
NOVIEMBRE
2008

¡Dios mío! Este número es una auténtica locura. No sé por dónde empezar. ¿Novedades? Pues aparte del pedazo reportaje sobre el Tokyo Game Show 08, lo tienes todo sobre Prince of Persia, Gears of Wars 2 o The Last Remnant entre otros. Y un surtido de primera categoría que se abre con la review exclusiva del nuevo Mortal Kombat, junto a Little Big Planet, Fallout 3, Fable II...



JUAN LLOPART, PRESIDENTE DE LA COMISIÓN EJECUTIVA DE GRUPO ZETA

El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha nombrado a Juan Llopart Pérez presidente de la Comisión Ejecutiva, máximo órgano de gestión del Grupo. Juan Llopart es natural de Barcelona, tiene 58 años de edad y es licenciado en Derecho y Económicas por la Universidad de esta ciudad, así como M.B.A. Wharton por la Universidad de Philadelphia. Llopart cuenta con una amplia trayectoria profesional y ha ocupado importantes cargos de responsabilidad ejecutiva entre los que figuran los de Consejero Delegado de la Banca Jover, de Corporacion Financiera Reunida (Cofir), de Caixabank y de Banco Europa; ha sido también vicepresidente ejecutivo de Caixabank France y director provincial del Banco de Santander en Barcelona y ha formado parte de numerosos consejos, entre ellos, Fecsa, Inmobiliaria Colonial, NH Hoteles, Banco Zaragozano, de las empresas portuguesas Lusotur y Cofipasa, de Sindibank, Eurollenic (Grecia) Cofinec (Hungría) Pascual Hermanos, Editorial Grijalbo, Banco Herrero, Banco Mapfre y Caixabank Mónaco. En la actualidad preside Llopart Euroconsejo S.L y N mas 1 Catalunya; es consejero de las sociedades Areas, Soedi 2004 y Seeliger y Conder Internacional S.L. y consejero asesor de Cirsa Bussines Corporation S.A.



_COORDINA: CHAIKO



BREVES

LITTLE BIGGER PLANET

¿Os habéis cansado del mogollón antes de que acabe la avalancha? Pues agarraos los machos: **Media Molecule** ya ha confirmado que no solo está trabajando en una secuela, sino que la maquinaria manufacturera de **Sony** está empezando a preparar la avalancha de tebeos, series de TV y muñequicos.



ARSGAMES 2008

Después de la aclamada edición del año pasado celebrada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, la inciativa **ArsGames**, conducida por **Flavio Escrivano** y **Blanca Fernández** vuelve este año con energías renovadas. Su aproximación al videojuego como un medio expresivo independiente y con unas mecánicas y lenguaje que merece la pena estudiar y analizar con herramientas propias lo convierten en un acto que, un año más, se convierte en cita obligada. En esta tercera edición de **ArsGames** se cuenta con ponentes como **Pau Alsina**, director del magazine **ArtNodes**, **Iván Lobo**, director del **GameLab**, **Michael Liebe** y otros. **ArsGames** se celebra entre el 27 y el 29 de noviembre en la Facultad de Bellas Artes de la Complutense y quien quiera más información y programa completo puede acudir a la web **www.arsgames.net**



AC/DC

ALTO VOLTAJE EN ROCK BAND

El lanzamiento de un pack de Rock Band basado en el mítico directo de AC/DC Live in Donington nos ha puesto burros. La mejor banda del mundo... ¿el mejor juego de mímica rock del mundo? Para celebrarlo, con la ayuda de nuestros lectores hemos bramado este tracklist de cien canciones i-de-a-les para una futura edición. ¡Rock!

1.- *Rosendo* - Flojos del Pantalón
2.- *Led Zeppelin* – Stairway to Heaven
3.- *AC/DC* - Who Made Who
4.- *Helloween* - I Want Out
5.- *Dark Tranquillity* - Damage Done
6.- *Ronnie James Dio* - We Rock
7.- *Guns 'n Roses* – Rocket Queen
8.- *Fear Factory* - Replica
9.- *Children of Bodom* – Downfall
10.- *Sepultura* - Dead Embryonic Cells
11.- *Nine Inch Nails* - Mr Self Destruct
12.- *Rhapsody* - Village of Dwarves
13.- *Extremoduro* - Jesucristo García
14.- *Slipknot* - Wait And Bleed
15.- *Devo* – Satisfaction
16.- *Dimmu Borgir* – Spellbound
17.- *Paradise Lost* - Forever Failure
18.- *Clawfinger* - Do What I Say
19.- *The (International) Noise Conspiracy* - The First Conspiracy
20.- *Children of Bodom* - Lil' Bloodred Ridin' Hood
21.- *Warlock* - All we are
22.- *Korn* – Blind
23.- *Whitesnake* - Still of the Night
24.- *Steve Vai* – For the Love of God
25.- *W.A.S.P.* – Hellion
26.- *Edguy*- Tears of a Mandrake
27.- *HIM* – Wicked Game
28.- *Nightwish* - Stargazers
29.- *In Flames* – Moonshield
30.- *Die Krupps* – Bloodsuckers
31.- *Billy Idol* - Rebel Yell
32.- *Ozzy Osbourne* - Mr. Crowley
33.- *Moonspell* – Opium
34.- *Savatage*- Handful of Rain
35.- *Living Colour* - Glamour Boys
36.- *WASP* - - I Wanna Be Somebody
37.- *Cinderella* - Shelter Me
38.- *Amorphis* – Alone
39.- *Pantera* - Cemetery Gates
40.- *Sisters of Mercy* - This Corrosion
41.- *Stryper* - To Hell With The Devil
42.- *Anathema* – Sleepless
43.- *My Insanity* - Solar Child
44.- *Presidents of the USA* – Lump
45.- *Therion* - To Mega Therion
46.- *L.A. Guns* – Malaria
47.- *Crematory* - The Fallen
48.- *Wicked Wanda* - Tourette Television
49.- *Black Crowes* - Hard To Handle
50.- *The Clash* - Janie Jones
51.- *Turbonegro* - All My Friends Are Dead
52.- *Iron Maiden* - Rime of the Ancient Mariner
53.- *Megadeth* - Train of Consequences
54.- *Sepultura* – Territory
55.- *Siniestro Total* - Tan Hermoso
56.- *Kreator* - Extreme Agression
57.- *Quiet Riot* - Come On Feel The Noize
58.- *Corrosion of Conformity* - Clean My Wounds
59.- *Type O Negative* - I Don't Wanna Be Me
60.- *Anthrax* – Among The Living

61.- Akira Yamaoka - Waiting For You
62.- Iron Butterfly - In-A-Gadda-Da-Vida
63.- Pixies - Is She Weird
64.- Ozzy Osbourne - You Can't Kill Rock And Roll
65.- Quireboys - Seven o'clock
66.- Limp Bizkit - Break Stuff
67.- Theory Of a Deadman - Invisible Man
68.- Blink 182 - Reckless Abandon
69.- Annhilator - Alison Hell
70.- Pink Floyd - Comfortably Numb
71.- In Extremo - Vollmond
72.- Arch Enemy - We Will Rise
73.- Kreator - Voices of the Dead
74.- Adam And The Ants - Stand and Deliver
75.- Lacrimas Profundere - Sarah Lou
76.- Static-X - Start a War
77.- W.A.S.P. - Thunderhead
78.- Nitro - Freight Train
79.- U2 - The Fly
80.- David Bowie - Stay
81.- Thatre of Tragedy - And When He Falleth
82.- Frank Zappa - Broken Hearts are for Assholes
83.- Def Con Dos - Pánico a Una Muerte Ridícula
84.- Georgia Satellites - Keep Your Hands For Yourself
85.- Cradle Of Filth - The Forest Whispers My Name
86.- Slayer - Eyes Of The Insane
87.- Joe Satriani - Back to Shalla-bal
88.- Soulfly - Unleash
89.- Queen - Seven Seas of Rhye
90.- Within Temptation - Deceiver of Fools
91.- Arch Enemy - Rise of the Tyrant
92.- The Mission - Wasteland
93.- Grave Digger - The Dark of the Sun
94.- Def Leppard - Animal
95.- Twisted Sister - We're Not Gonna Take It
96.- Manowar - Fighting The World
97.- Extreme - Get The Funk Out
98.- Machine Head - Davidian
99.- Stratovarius - Will the Sun Rise?
100.- Ozzy Osborne - Crazy Train

: Sí, claro, y Black Sabbath en Singstar
: Espera sentado con los pantalones elásticos
: Cruza los dedos haciendo los cuernos
: En Rock Band 3, seguro
: ¿Seguro que eso no ha pasado ya?

AGRADECEMOS SU COLABORACIÓN A MORRI, TWY, MINI, ALDRUID, XUANO, SPRITEACUS, FANSHAWE, WOLFENPREY, MANICMINER, SEIZEN, CIENFUEGO, KURTS_REJOINDER, SETH FORTUYN, MRDEE, TOGUSA, Z_TYPE, 2SSYCOMORE, S.T.A.R., KOX, TORPEDOKID, [ERICK]

BONUS TRACK
UN TRAJE DE COLEGIAL Y UNA GORRICA NO ESTARÍAN MAL COMO AÑADIDOS EXTRA_



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

QUÉ DESPISTE TIENEN ALGUNOS, MADRE

La película de ***Gears of War*** tenía que llegar en algún momento. No solo es un título cuya importancia e influencia tardaremos en calibrar adecuadamente, sino que desde su misma génesis tenía todas las papeletas para ser traducida a una película de acción de gran presupuesto: decorados mastodónticos, armamento icónico y argumento que justifica acción sin pausa. Perfecto.

Hace escasamente unos días, **Cliffy B**, director del juego y su secuela y productor a la vez de la película en fase de preproducción, manifestó su esperanza de que a Marcus Fénix lo encarnara un actor «de verdad». No un luchador de wrestling, no un especialista reciclado, no un culturista inexpresivo. Un actorazo. **Cliffy** cree que ***Gears of War*** tiene la suficiente densidad argumental como para que su héroe tenga una encarnación digna. Eh, ya, sí, en el videojuego es un armario ropero con la expresividad de una tanqueta de la Primera Guerra Mundial, un asno capaz de cargar con cuatro armas simultáneas que tumbarían de culo al Increíble Hulk si las intentara levantar a pulso, pero... cuando vaya a la gran pantalla, por favor, hagamos una película «de verdad». Con sentimientos, con emoción, con actorazos. Comprenderéis que, de inmediato, el grandísimo Kirk Lazarus de *Tropic Thunder* me vino a la mente. Y no para bien.

Pero vamos a ver... ¿qué miserable complejo de inferioridad es este? **¿Haces un videojuego más excitante y paquidérmico que el noventa y cinco por ciento de las películas de acción de la última década y lo único que te preocupa es dignificarlo con un actorzuelo con el pelico teñido?** ¿Qué será lo siguiente? ¿*Flashbacks* para generar densidad dramática en los personajes secundarios? ¿Rebajar la acción y el gore para que las abuelas no se incomoden? ¿Novelas románticas protagonizadas por los Gears en plena campaña? ¿No entienden que los fans de ***Gears of War***, precisamente, con lo que estamos fascinados es con el recio mutismo de sus héroes? ¿Con su capacidad para solucionar todos los problemas del mundo a base de mandobles de sierra mecánica?

¿Cuándo se van a dar cuenta estos directores de cine frustrados de que si salimos haciendo cortes de manga cada vez que entramos a una superproducción y nos vamos directos a agarrar el pad es, precisamente, porque estamos hasta las narices de actores «de verdad»?



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

LITTLE BIG PROBLEM

La noticia saltó a todos los medios especializados hace un par de semanas: ***Little Big Planet***, uno de los títulos más esperados del año para **PlayStation 3**, veía su lanzamiento retrasado. **Sony**, en una costosísima operación logística, retiraba de las tiendas los cientos de miles de copias que ya habían sido enviadas. ¿Qué contenían esas inocentes copias de ***Little Big Planet*** que las hacía tan peligrosas? La palabra de Dios, nada menos. Del Dios musulmán, en concreto. Uno de los *testers* que probaba la versión definitiva del juego, a pocos días de su puesta a la venta, se dio cuenta de que en una de las fases se utilizaba como banda sonora una canción en lengua árabe que repetía varios fragmentos del Corán, el libro sagrado de la religión islámica. No se trataba de mofa alguna o de contenido especialmente escandoloso. De hecho se trata de un tema de un artista africano bastante popular. Pero parece ser que en la religión islámica resulta una grave ofensa ver textos del Corán, es decir, la palabra de Dios, acompañados de música. Se considera un sacrilegio.

Sin entrar a juzgar lo que cada religión considere ofensivo, me llama la atención la pifia del desarrollador del título, que seguramente eligió la dichosa cancioncita sin saber siquiera lo que decía la letra. **Pero no menos me sorprende la fulminante reacción de Sony, sobre todo cuando existen precedentes de juegos con contenido ofensivo para musulmanes** (*Ocarina of Time*, *Call of Duty 4*) que no desembocaron en operaciones de retirada tan costosas. Parece ser que entramos en una nueva fase en lo que a contenido políticamente correcto se refiere. Con la expansión de la base de jugadores a los países en desarrollo y un delicado panorama político internacional, se abren nuevos campos para la ofensa, el insulto y el conflicto cultural. Pero también nuevos mercados: ya no somos sólo los niños blancos occidentales los que estamos tras el mando. Un creciente mercado está pidiendo, quizás, su propio *Call of Duty 6: La Reconquista de Al'Ándalus*...





SPIDER-MAN
EL REINO DE LAS SOMBRAS

¿POR FIN, UN JUEGO EN CONDICIONES DEL TREPAMUROS?



ACCIÓN Y DILEMAS MORALES EN UN NUEVA YORK MUY DE TEBEO

_Adonias

SOUND TEST.
ROCKMAN 9



Con un arriesgado grito de guerra dinamitando sus cuerdas vocales («¡El HD ha muerto, larga vida a la diversión!») **Keiji Inafune** –el diseñador del *Mega Man* original–, ha entronizado a ***Rockman 9*** como el primer Monarca de un linaje destinado a dirigir con infinita desvergüenza y colérica mano dura a millones de retrofans hacia una guerra sin final.

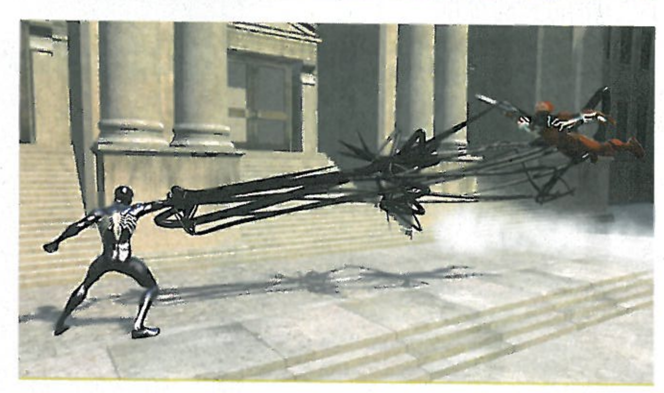
Y como no existe Reino sin himno, **Ippo Yamada**, **Ryo Kawakami**, **Hiroki Isogai** y **Yu Shimoda** han dedicado a su majestad roquera una amplísima sonrisa monosilábica disfrazada de chipmusic. Sí, así es: los compositores, agrupados una vez más bajo la belicosa denominación III, jamás han tenido intención de combatir por El Rey cabalgando nuevamente el chip 2A03 de la **NES**, pero han emulado y respetado su regio vocabulario sonoro enarbolando con orgullo principesco el blasón de la remembranza: flautas fingidas, polvorientas percusiones, bajos sin silenciador y arpegios basculantes recrean perfectamente la ilusión de que escuchamos La Música que respira la chatarra.





VUELA, SPIDEY Nos tiene encantados el sistema de combate: desde poder pasar de un traje a otro instantáneamente, a las acrobacias aéreas, tan repletas de lanzamiento de redes y trompicones como reclama el personaje, o la fluidez de todo el conjunto. Treyarch sigue aquí, pero se nota la mano de Shaba Games.

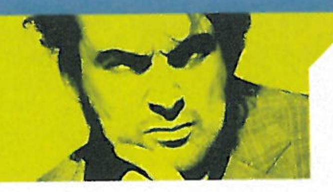




Entendámonos: haberlos, los ha habido. Pero la actual generación de consolas aún no ha visto un título que al fan acérrimo e de Spider-Man que este redactor lleva dentro le haya complacido tanto como, pongamos, aquel *Spider-Man* de **PSone**. Recientemente acudimos a la presentación en Madrid de ***Spider-Man, el Reino de las Sombras***, y las esperanzas de este spider-maníaco están ya bailando la danza del apareamiento.

Para empezar, el juego se aleja, por fin, de adaptaciones fílmicas y vuelve a centrarse en personajes y diseños de los cómics. Y el plural también es importante, porque varios personajes ilustres se pasearán por el Manhattan -grande, abierto a la exploración libre- del juego, desde los cacareados Lobezno o Luke Cage a alguna sorpresa de última hora como el infame Caballero Luna (eh, yo fui fan, pero bueno, vaya...) o la Gata Negra. Su presencia, además, encaja en la mecánica de elección moral, tan de moda últimamente, y que este Spider-Man también adopta: la historia se centra en una invasión de simbiontes y el jugador, además de marcar sus pasos usando, con tan solo pulsar un botón en cualquier momento, el traje clásico rojo o el negro alienígena (más brutote), deberá elegir qué personajes son sus aliados y cuáles no (decidiendo, por ejemplo, si pasar una nochecita con la Gata...). Lo más impresionante, hasta ahora,la fluidez de movimientos, la importancia de la red, el combate aéreo y un olor, sutil y sexy, a página de tebeo.

AMOR POR EL TEBEO, PERSONAJES SECUNDARIOS DE ALTURA, Y HASTA, ANTICIPAMOS, CULEBRÓN PETER-MARY JANE... QUÉ BIEN PINTA TODO.



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

¿QUE EN EL ESPACIO NADIE PUEDE QUÉ?

En cuanto empecé a jugar a ***Dead Space*** asumí que mucho se tenían que torcer las cosas para que no parase hasta terminarlo. Al igual que ***Gears of War*** o ***Resident Evil 4*** (juegos con los que comparte un similar y endemoniadamente dinámico uso de la tercera persona), ***Dead Space*** domina la curva de dificultad, el crecimiento del personaje y la dosificación de atractivos con una maestría que nos convierte en esclavos del juego hasta que se acaba. Es así.

Pero allí donde aquellos triunfaban en su demencial cruce de influencias estéticas y argumentales, es decir, en su ambición de definirse como algo nuevo, aun sobre una montaña de referencias sin pudor alguno, Dead Space no consigue superar la condición de refrito. No sólo no se molesta en apartarse de las tres referencias cinematográficas inevitables (*La Cosa*, *Alien* y su secuela, el largometraje más explotado de todos los tiempos por la industria del videojuego), tampoco disimimula el robo de dinámicas de videojuegos previos que tampoco trascendían de pastiches: en ***Doom 3*** recorríamos un espacio similar, reconstruyendo un pasado calcado, gracias al hallazgo de parecidísimos documentos sonoros.

La pregunta es: ¿un juego perfecto deja de serlo si la ilegitimidad de algunas características no afectan a lo jugable? O más aún: ¿deberíamos quejarnos de que un medio tan consolidado genere superproducciones con ambiciones narrativas de subproducto?



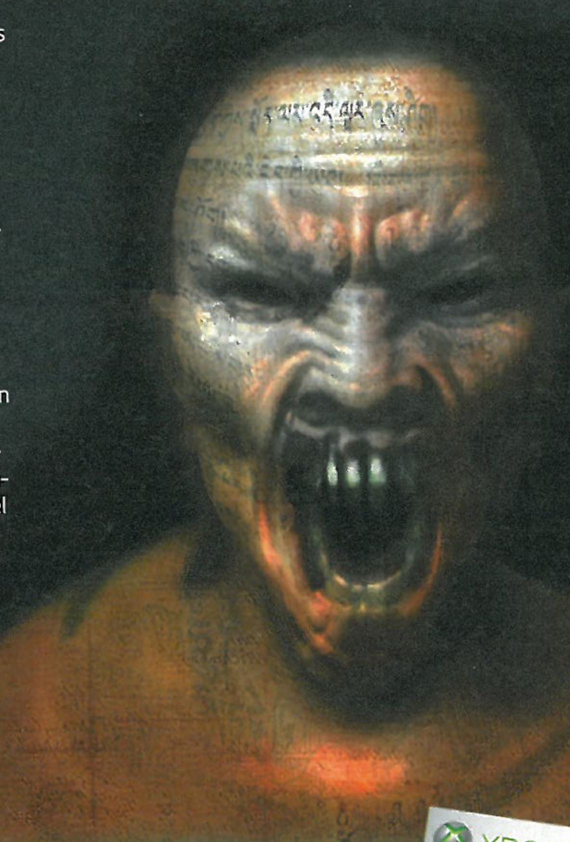


PILTRAFAS DE OTRO MUNDO
NO NOS DAN MIEDO, HEMOS VISTO A JOHN TONES POR LA MAÑANA, SIN MAQUILLAR_

CURSED MOUNTAIN

SI EL FRÍO DEL HIMALAYA NO ACABA CONTIGO... LO HARÁN LAS ALMAS DE LOS ALPINISTAS MUERTOS

El budismo encierra muchas más cosas que el buenrollismo que propagan las estrellas de Hollywood. También posee un lado oscuro que será habilmente explotado en ***Cursed Mountain***, un survival horror producido por **Deep Silver**, a estrenar en **Wii** el próximo 2009. Esta peculiar combinación de terror y escalada nos llevará a la cordillera del Himalaya durante la década de los ochenta, en la piel de un escalador que intenta localizar a su hermano, perdido en esta tierra de avalanchas y monasterios. Y no, no aparecerá el Yeti, porque los peligros que te esperan en ***Cursed Mountain*** son incorpóreos... pero terribles. Las almas de los alpinistas muertos (y otros seres) te atacarán sin piedad, y sólo podrás verlos y combatirlos desde el Bardo, plano espiritual en el que habitan los muertos antes de su reencarnación. El juego aprovecha al máximo el sistema de control de **Wii**: moveremos el nunchaco y el *wiimote* rítmicamente para escalar y el altavoz de este último se convertirá en un salvador walkie-talkie con el que podremos guiarnos en plena ventisca. Incluso la falta de oxígeno limitará tus movimientos. Ahora, a esperar a 2009.



_Nacho Vigalondo y eunice szpilman

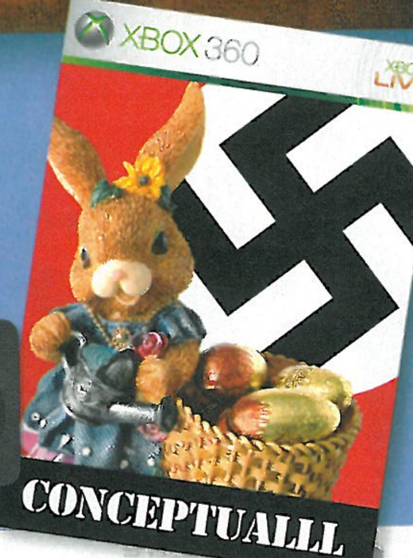
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. CONCEPTUALLL

_GÉNERO **RELATIVO**
_DESARROLLADOR **JEAN-LUC TSUKAMOTO**
_MISIONES **DEPENDE**
_NIV. DIFICULTAD **EN TELA DE JUICIO**

El programador y ceramista Jean-Luc Tsukamoto ha revolucionado el panorama. Tras catorce años de solitario desarrollo (en los que, según cuenta, sólo pudo programar con una mano, ya que la otra estaba ocupada espantando lobos con una antorcha) nos ofrece *Conceptualll*, un videojuego descargable que ha conmocionado a toda la Redacción.

Conceptualll pone en tela de juicio tantas ideas preconcebidas acerca de la naturaleza del videojuego: el personaje no obedece a nuestras órdenes, las pone en duda. Su muerte es arbitraria (como a veces en la vida real), no hay un objetivo claro tras ninguna decisión que podamos tomar (como siempre en la vida real) y el tiempo fluye a diferentes velocidades en función de elementos circunstanciales; Por ejemplo, si es domingo y nuestro avatar se ha pegado una buena comilona, sus pasos se ralentizan.

GLOBAL
8,9



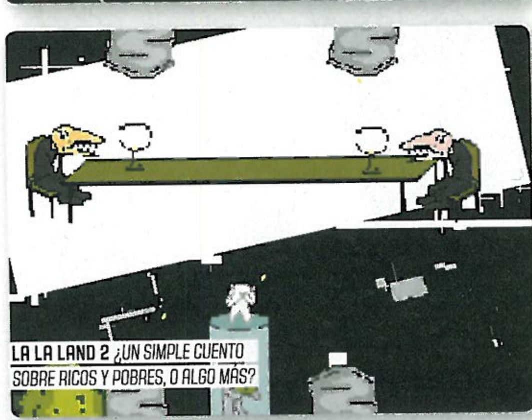
_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **ALGUIEN**
_GÉNERO **AMBIGUO**
_PRECIO **0$**
_WEB **WWW.AUNTIEPIXELANTE.COM/?P=264**



LA LA LAND SI SOBREVIVES A LA BANDA SONORA, COGE ESTRELLAS_

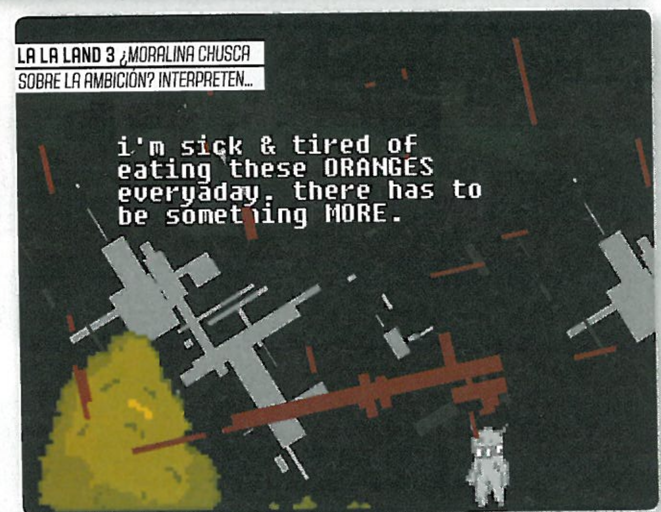


LA LA LAND 5 ESO QUE LANZA SON BIBLIAS, ¿VERDAD? RARO, RARO, RARO


LA LA LAND 2 ¿UN SIMPLE CUENTO SOBRE RICOS Y POBRES, O ALGO MÁS?

LA LA LAND

RECOPILADOS POR UN AUNTIE PIXELANTE, ESTOS JUEGOS HUÉRFANOS DE PADRE ESTÁN POR FIN DISPONIBLES _STAN BY



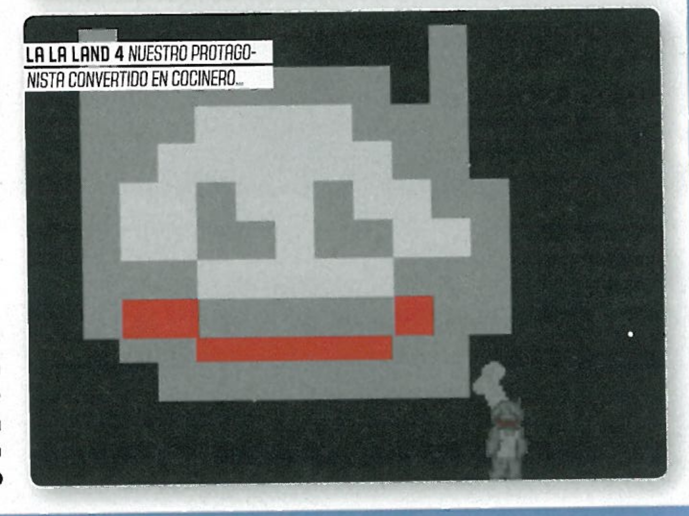
LA LA LAND 3 ¿MORALINA CHUSCA SOBRE LA AMBICIÓN? INTERPRETEN...

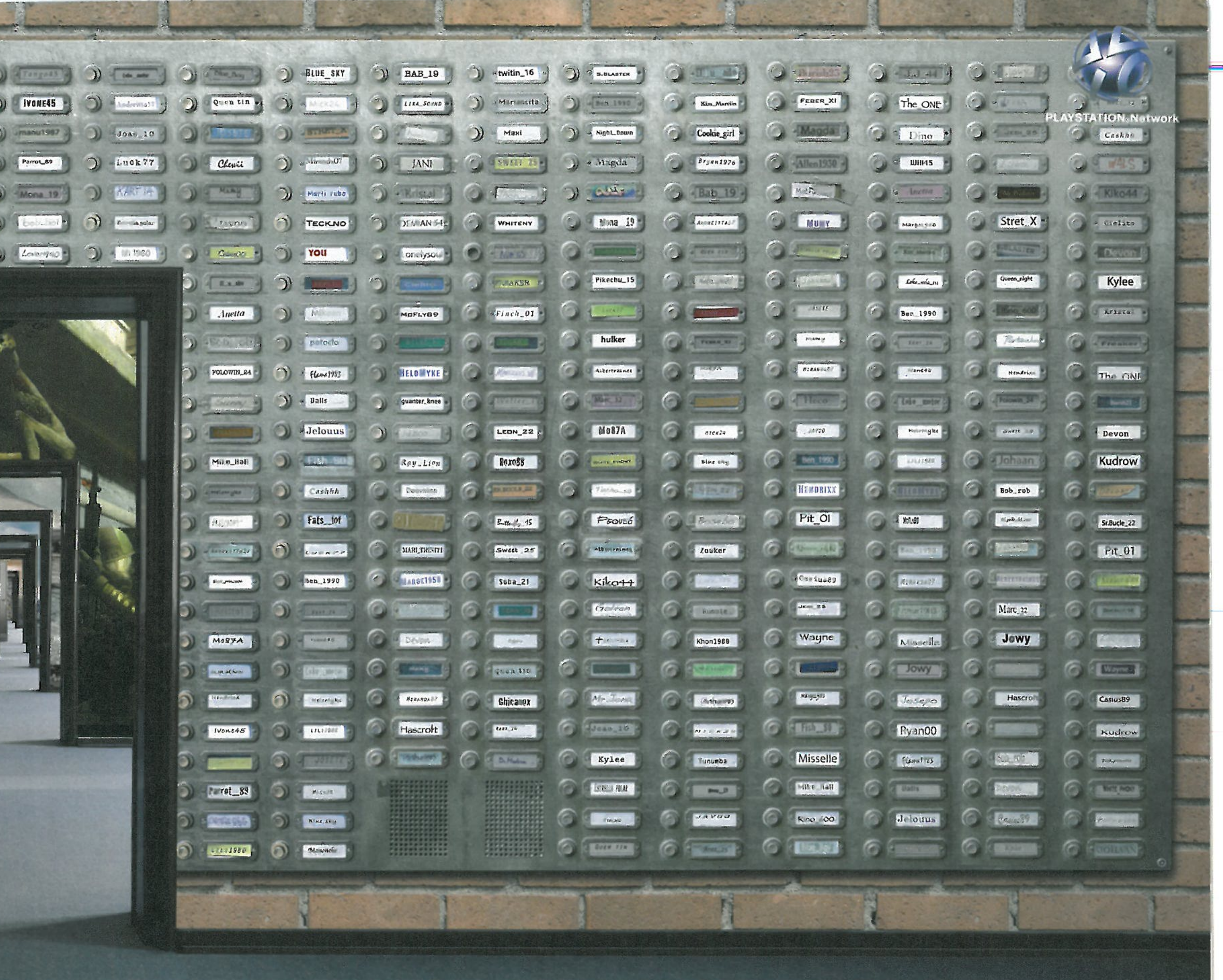
Seguramente algunos de nuestros lectores estarán familiarizados con la herramienta *Game Maker*, un programa para desarrollar videojuegos como de andar por casa, enfocado principalmente a los usuarios noveles. Sus mecanismos sencillos pero jugosas posibilidades (destaca por la inmediatez de su interfaz, incluyendo su propio editor de *sprites* y un sistema de «arrastra y suelta», pero también por las posibilidades que ofrece para usuarios más avanzados, con lenguaje de programación propios emparentado con otros populares como C++) han cuajado en una vivaraz escena en torno al foro *Game Maker Community*.

Uno de los frutos de este *software* (cinco, para ser exactos) es la serie ***La La Land***. Con su origen perdido en las brumas de la Red (en serio, nadie parece saber, recordar o haber conseguido ponerse en contacto con su creador), la diseñadora **Anna Anthropy** los ha recopilado desde su blog **Auntie Pixelante** a raíz de ver uno de ellos incluido en una reciente vídeo *youtubero* que recopilaba los, según su autor, cien mejores juegos creados con *Game Maker*.

A medio camino entre la narración obtusa y la lírica del píxel, los cinco juegos ***La La Land*** son un magnífico ejemplo de, como dice **Auntie**, la realidad comunicativa y expresiva del videojuego, atendiendo a su mecanismo más sencillo: la reacción ante la acción del jugador, que en este caso elige los caminos menos convencionales, no sabemos si buscando conscientemente la ambigüedad, respondiendo a inquietudes casi más propias del expresionismo abstracto (yo es que en ***La La Land 1*** no dejo de ver a **Pollock**...), explorando con valentía casi suicida fórmulas propias o, simplemente, formándose desde una mente confusa...

Así, podemos ver incluso una progresión. Desde el primer ***La La Land***, todo sombras y mal rollo, con su banda sonora pasada al revés y su mecánica sepultada en inquietud y supuesto azar, hasta ***La La Land 5*** y su estructura cíclica y psicodelia *kitsch*, la serie parece avanzar desde una creación de atmósfera y tono hasta una intención más narrativa, depurando el uso de mecánicas de juego más tradicionales pero con la insinuación, la ambigüedad y lo sinuoso como elemento fundamental.


LA LA LAND 4 NUESTRO PROTAGONISTA CONVERTIDO EN COCINERO_


PLAYSTATION Network



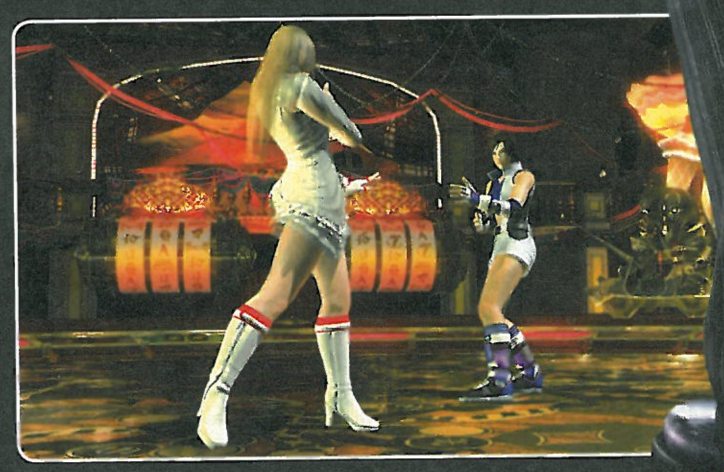
TOKYO GAME SHOW 08

UN AÑO MÁS, LAS DESARROLLADORAS Y DISTRIBUIDORAS DE VIDEOJUEGOS NIPONAS SE REUNIERON DURANTE CUATRO DÍAS PARA MOSTRAR SUS PRODUCTOS DE CARA A LA CAMPAÑA NAVIDEÑA Y EL PRÓXIMO AÑO. ALLÍ ACUDIMOS PARA COMPROBAR, UNA VEZ MÁS, QUE «JAPAN IS DIFFERENT»... _CHIARAFAN



TEKKEN 6
XBOX 360 • PS3

Al igual que ocurrió con ***Final Fantasy XIII*** en el pasado E3, de nuevo uno de los buques insignia más historicos de las consolas de **Sony** traiciona a la compañía y anuncia su aparición para la gran rival, **Xbox 360** de **Microsoft**. Sí amigos, durante el otoño del año próximo veremos el arcade de lucha aparecer simultáneamente (al menos en Occidente) para ambos sistemas. El juego, que proviene de un arcade ya disponible en Japón, contará con el plantel de luchadores más amplio de su historia, así como con un especial énfasis en la personalización de los luchadores con todo tipo de objetos, algunos de ellos que incluso afectarán a la jugabilidad. Por supuesto, contará con opciones de juego *on-line* en ambas consolas.



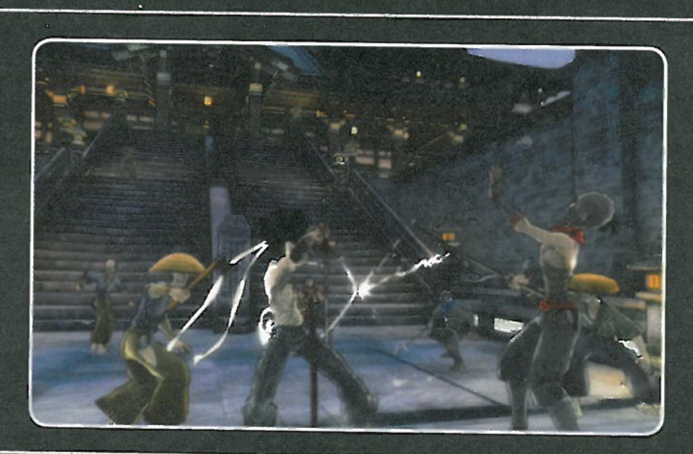


DRAGON BALL Z INFINITE WORLD
PS2

Sus creadores, **Namco Bandai Games**, lo han definido como el *Dragon Ball* definitivo, y la verdad es que razones no les faltan. Tras una buena cantidad de entregas para **PlayStation 2**, la saga abandonará definitivamente este sistema (tras su incursión en la nueva generación con *Burst Limit*) con una producción que reúne una cantidad brutal de personajes (más de cuarenta, muchos de ellos con varias transformaciones), más algunos debutantes, extraídos del anime, el manga e incluso los OVAs. Además, el modo principal, bautizado como «Dragon Missions», ofrece al jugador una gran variedad de retos distintos, que se salen del propio género de la lucha uno contra uno. El sistema de combate se ha simplificado para acercarlo al que se empleó en el debut de la saga en **PlayStation 3**.

AFRO SAMURAI
XBOX 360 • PS3

Se trata de uno de los mangas más originales de la historia reciente, obra de **Takashi Okazaki** y, por supuesto, cuenta con su inevitable adaptación al anime, en el que la voz del personaje principal corre a cargo del popular actor **Samuel L. Jackson**. El próximo año llegará su encarnación lúdica de la mano de **Namco Bandai**, y conservará esa mezcla de cultura tradicional japonesa y hip-hop que le han hecho popular. El desarrollo será el de un juego de acción en tercera persona de lo más tradicional, con una multitud de enemigos en pantalla a los que el protagonista tendrá que eliminar con su katana, sin prescindir en ningún momento de unas buenas dosis de hemoglobina. Y es que el desmembrar a los enemigos en medio de chorros de sangre será una constante en el juego, que por supuesto también contará con el plantel de voces populares en su versión original.





ETERNAL SONATA
PS3

En su momento se trató de uno de los juegos por los que muchos usuarios nipones decidieron hacerse con una **Xbox 360** pese al poco éxito de la consola hasta el momento en su país. Y es que un RPG obra de **Tri-Crescendo** con un apartado técnico tan llamativo, una historia tan original y un desarrollo que remitía a los grandes clásicos del género, no podía ser obviado así como así. Pero en este mundo en el que vivimos las exclusivas duran poco, y durante el mes de febrero del año próximo aparecerá en nuestro país la versión para **PlayStation 3**. Por supuesto, los meses transcurridos desde el lanzamiento del original han servido para que los programadores incluyan algunas mejoras, como dos personajes reclutables nuevos para tu equipo, trajes adicionales para sus miembros y dos nuevas mazmorras que explorar, además de escenas cinemáticas exclusivas que ayudan a esclarecer la historia.

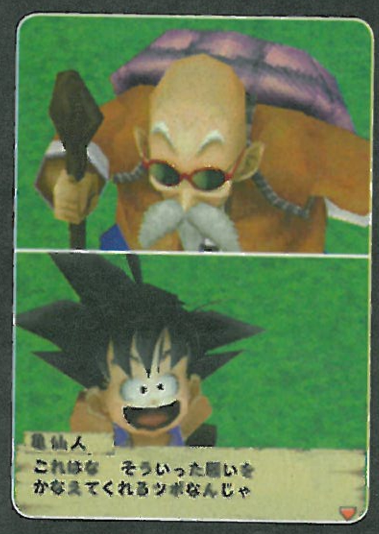


TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD
WII

Coincidiendo con el décimo aniversario de la veterana saga de juegos de rol de **Namco Bandai** en Estados Unidos, la compañía lanzará en este territorio la secuela directa de uno de los títulos más exitosos de la serie. ***Tales of Symphonia: Dawn of the New World*** arranca dos años después de los acontecimientos relatados en el original de **GameCube**. Tras los esfuerzos de Lloyd y Collete por salvar el mundo, parece que no todo está como debería estar, y unos extraños cambios climáticos serán el detonante de una amenaza mucho mayor, a la que la joven pareja protagonista deberá enfrentarse. Como siempre en la saga, los combates tendrán lugar en tiempo real y su desarrollo será de lo más arcade, con todos los miembros del equipo protagonista dando espadazos a diestro y siniestro dentro del entorno cerrado en el que se desarrollan estos espectaculares enfrentamientos.

DRAGON BALL ORIGINS
DS

Mucho antes de lo que esperábamos, este mes de diciembre llegará a las tiendas de nuestro país este RPG de acción que narra las primeras aventuras de Goku, quizás su época menos conocida para la gran masa. Así pues, un desarrollo similar al de la saga *Zelda*, con el control totalmente entregado al *stylus* de **DS** servirá para ir enlazando conocidas escenas, como el encuentro con Bulma o la «lluvia de bragas». Todo un regalo para los fans.



WHITE KNIGHT CRONICLES
PS3

Uno de los stands más llamativos y visitados por el público dentro del *showfloor* del **Tokyo Game Show** de este año estaba protagonizado por el esperadísimo nuevo RPG de **Level-5**, creadores de otras joyas de este género como *Dragon Quest VIII*. La historia gira en torno a un joven llamado Leonard cuyo cometido es proteger a una princesa en el reino de Balandor, y para ello contará con la ayuda de un misterioso artefacto que le otorgará la posibilidad de convertirse en el portentoso caballero que da nombre al juego. Con una fecha de aparición en Japón más cercana de lo que pensábamos (a finales de diciembre), la presentación en la feria nos permitió descubrir que incorporará opciones de juego *on-line* cooperativo para un máximo de 16 jugadores simultáneos en un modo separado del principal para un sólo participante. Los combates se desarrollarán en tiempo real y en el mismo escenario que estemos explorando en ese momento, y los combos estarán a la orden del día. Además, podrás definir el comportamiento de tus compañeros controlados por la consola.











KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
PSP

La fusión entre los universos de **Disney** y **Square Enix** sigue dando sus frutos, en esta ocasión con una entrega en exclusiva para la portátil de **Sony**. La demo mostrada en la feria nipona nos ponía en la piel de un nuevo personaje debutante en la saga, llamado Terra. Los combates se desarrollan de forma muy similar a lo visto en las dos entregas para **PlayStation 2**, aunque en esta ocasión contaremos con un medidor de ataques que se irá llenando a medida que acabemos con los enemigos, y que nos permitirá acceder a nuevas formas y movimientos de lucha. El castillo de la Bella Durmiente será uno de los nuevos escenarios, y parece ser que Maléfica, la villana de esta clásica película, lo será también aquí.

DISSIDIA: FINAL FANTASY
PSP

También estaba disponible de forma jugable la última versión de esta especie de «lucha de las estrellas» protagonizada por algunos de los personajes más famosos de la saga *Final Fantasy*. Con un desarrollo que recuerda al de la saga *Power Stone* de **Dreamcast** y también al de *Super Smash Bros Brawl*, el jugador podrá encarnar a Cloud Strife, Tidus, Jech, Sephirot y muchos otros en escenarios amplios con varias alturas de lucha.



FINAL FANTASY AGITO XIII PSP

Por primera vez (si obviamos las exclusivas que concede la compañía a las revistas niponas) pudo verse *gameplay* de este título perteneciente a la serie *Fabula Nova Crystallis*, que en un principio estaba destinado a los teléfonos móviles. Por fortuna ahora será **PSP** la que lo acoja, con unos combates en los que las cartas tendrán un peso importante.



FINAL FANTASY XIII PS3 XBOX 360

El legendario Mega Theathre de **Square Enix**, entorno a puerta cerrada en el que la compañía presenta los nuevos tráilers de sus juegos dentro del **Tokio Game Show**, acogió nuevas imágenes (no muchas, la verdad) del esperado RPG. 2009 sigue siendo su fecha de lanzamiento en Japón.



FINAL FANTASY VERSUS XIII PS3

Aunque el lanzamiento de esta «versión alternativa» de la última entrega de *Final Fantasy* se prevee que sea posterior al del juego principal, durante la feria pudo verse un estado de desarrollo algo más avanzado, con secuencias que no estaban creadas con CG, sino generadas con el motor gráfico del juego. De momento, nada de versión para **360**.




12+
www.pegi.info
CAPCOM
¡PROTESTO!
Ace Attorney Phoenix Wright
Trials and Tribulations
Juega de nuevo como Phoenix Wright
Ayuda a Mia en su primer caso
Resuelve varias incógnitas de la serie Ace Attorney
Cinco nuevos y complicados casos
NINTENDO DS
Indaga en el pasado y presente del mejor abogado de la ciudad, Phoenix Wright, y aclara una vez más sus vaivenes con la ley. Enfréntate a misteriosas preguntas sin respuesta y a la obligada tarea de hacer que la verdad triunfe. Prepárate para giros inesperados a la vuelta de cada esquina y extraños personajes empeñados en entorpecer el buen curso de la justicia. ¡Comienza la búsqueda definitiva de la verdad!
Cross Examination
Phoenix Wright ™ ACE ATTORNEY ™ Trials and tribulations © CAPCOM CO., LTD. 2004, 2007 all rights reserved.



STAR OCEAN: THE LAST HOPE Xbox 360

Sin duda la mejor y más evidente muestra del buen estado de forma que vive, por primera vez, la consola de **Microsoft** en el País del Sol Naciente durante el pasado TGS fue el gigantesco stand dedicado a esta producción de **Square Enix** y **tri- Ace** para **Xbox 360**. Concebido como una precuela de los juegos anteriores, este capítulo sigue presentando una mezcla de entornos medievales de espada y brujería con la ciencia-ficción más clásica. Cuatro personajes simultáneos participarán en las espectaculares batallas en tiempo real, mientras que las escenas de vídeo que narran la historia han sido creadas por **Visual Works**. Su fecha de lanzamiento es la primavera del año próximo en Europa.





MURAMASA: THE DEMON BLADE Wii

Seguro que todos recordáis *Odin Sphere*, aquel ejercicio de estilo y belleza bidimensional que apareció hace algunos meses para **PlayStation 2**. Pues bien, sus creadores, **Vanillaware**, anuncian para el año próximo esta producción en exclusiva para **Wii**. Y si en aquel título el argumento giraba en torno a la mitología nórdica, ahora la ambientación elegida es la feudal japonesa, con samuráis, ninjas y todo tipo de criaturas de su folklore. Desarrollo en 2D, control arcade y combos espectaculares para un juego que dará que hablar.

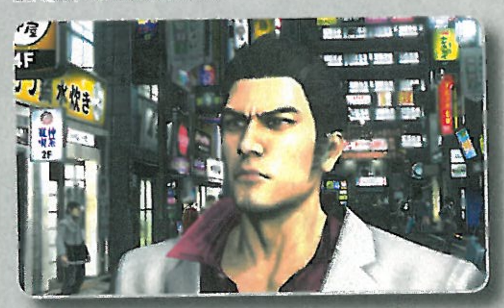
MONSTER HUNTER 3 Wii

Además de una nueva entrega para **PSP** que recopila lo mejor de las dos anteriores, **Capcom** presentó el tercer capítulo de su millonaria saga (por ventas, al menos en su país de origen). La cooperación entre un grupo de cazadores para conseguir la presa más codiciada, vía *on-line* o en la misma consola, seguirá siendo el eje central del juego que incluirá dos sistemas de control diferentes, uno con el *wiimote* y el *nunchuk* y otro con el mando clásico. Tiene prevista su salida el año próximo en Japón.



YAKUZA 3 PS3

Ahora que la segunda entrega, con bastante retraso, eso sí, acaba de aparecer en nuestro país para **PS2**, **Sega** anuncia esta secuela en exclusiva para **PlayStation 3**, que retorna al Japón de la actualidad tras el paréntesis que supuso del debut de la saga en esta consola, y que se ambientaba en la época feudal. Las calles de Okinawa y de Kamurochou serán escenario de este «GTA oriental».



PHANTASY STAR ZERO DS

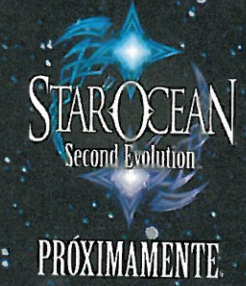
La saga de RPG's debutará estas Navidades (en Japón, por ahora) en la portátil de **Nintendo** con un título que supone un nuevo punto de partida para la serie, y que poco tiene que ver en cuanto a ambientación con las entregas anteriores o con la que se espera para **PSP**. La comunicación entre los miembros del equipo, en esta ocasión, se realizará mediante dibujos que se podrán realizar con el *stylus*. El modo wi-fi permitirá participar hasta a cuatro jugadores simultáneos en el mismo equipo.



DEMON'S SOULS PS3

Sony C.E. presentó por primera vez al público este RPG de acción que se ambienta en la época medieval. Un reino asediado por demonios será el escenario en el que el valiente caballero, armado con una maza y un escudo, deberá enfrentarse a las fuerzas del mal. Cuenta con un desarrollo que recuerda al de *Devil May Cry*, aunque con más elementos de RPG.





PRÓXIMAMENTE



PSP

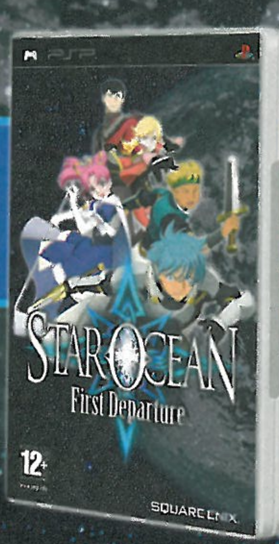
STAR OCEAN
First Departure™











UN VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

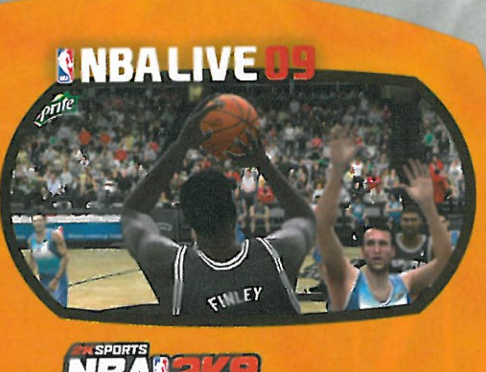
www.staroceangame.com

12+ www.pegi.info

NBA LIVE 09 VS NBA 2K9

UN AÑO MÁS SE MANTIENE LA GRAN RIVALIDAD ENTRE NBA LIVE Y NBA 2K EN EL GÉNERO DEL BALONCESTO. EN ESTA OCASIÓN LA IGUALDAD ES MÁS PATENTE QUE NUNCA, HASTA EL PUNTO DE QUE PARECE QUE LAS DOS COMPAÑIAS SE HAN PUESTO DE ACUERDO EN INTRODUCIR COMO PRINCIPAL NOVEDAD UNA ACTUALIZACIÓN DINÁMICA ON-LINE.

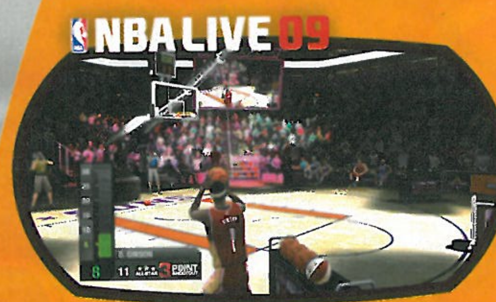
CHIP & CE

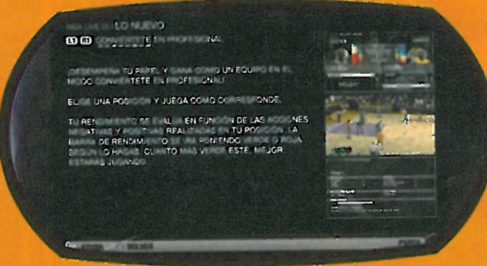




GRÁFICOS

Tradicionalmente la reproducción física de los jugadores estaba bastante lograda en ambos programas. Sin embargo, una vez se ponían en movimiento *NBA 2k* mostraba una superioridad muy clara. Este aspecto es uno de los que más ha evolucionado en la nueva entrega de *NBA Live*, mostrando movimientos individuales mucho más fluidos y naturales. El entorno de *NBA Live* también ha sido reformado, incluyendo público en 3D y nuevos y espectaculares juegos de luces y efectos visuales. El programa de EA respeta los rasgos generales de los componentes de las selecciones FIBA, aunque hay un poco de todo. En definitiva, se puede hablar de tablas.









OPCIONES

En los modos de juego, la inclusión por parte de *NBA 2K9* del denominado *blacktop*, con un concurso de triples y otro de mates, igualó mucho las cosas entre ambos programas. Para esta entrega, parece que las dos compañías han llegado a un acuerdo, ya que ambas presentan la posibilidad de que hasta diez jugadores disputen partidos *on-line* de forma simultánea, y un sistema de actualización. Así los dos programas han incluido la posibilidad de actualizar tanto los fichajes como el estado físico de los jugadores en función de su comportamiento real. Para ello se pone a disposición del usuario distintos servicios en los que se gestionan los datos que se trasladan al programa vía *on-line*, de tal manera que las rachas reales se reproducen en la consola de forma automática. *NBA 2k* también ha anunciado la posibilidad de descargar paquetes de movimientos, aunque para poder comprobar el funcionamiento real de ambos sistemas será necesario esperar a que comience la NBA. A la vista de esta igualdad, las diferencias se encuentran en el campeonato FIBA, con nuevo formato en el que se incluye fase de grupos, así como en el nuevo Modo Be a Pro en el que se controla un jugador en primera persona.



EQUIPOS Y JUGADORES

Aunque la protagonista sigue siendo la NBA, el programa de Electronic Arts vuelve a apostar por el baloncesto FIBA, ampliando de 8 a 24 el número de selecciones nacionales incluidas. Los jugadores son reales aunque no existe homogeneidad en el momento elegido para incluir a los componentes de cada equipo. Así, la selección española está formada por los jugadores que lograron el campeonato del mundo en Japón 2006 y el subcampeonato de Europa en Madrid 2007, por lo que no aparecen ni Ricki Rubio ni Raúl López. Por su parte, la selección de Estados Unidos incluye al equipo de la olimpiada con la excepción de Boozer, que sustituyó a última hora a Stoudemire. Por tanto parece clara la superioridad de *NBA Live* en este apartado, uno de los que mayor tirón tiene en nuestro mercado. A ver si alguien se decide a incluir ligas europeas o, al menos, la licencia de la Euroliga con los principales equipos del viejo continente. Sorprende es que los jugadores históricos sólo aparecen en la saga *2K*, al igual que ocurrió en la pasada entrega para PS2 y 360.

NBA LIVE 09





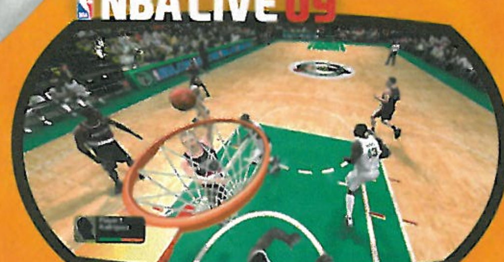
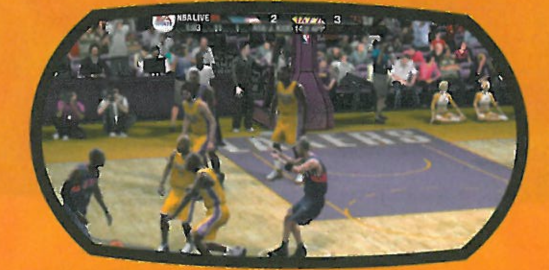

NBA 2K9







NBA LIVE 09

NBA 2K9




JUGABILIDAD

La gran jugabilidad de *NBA 2k* ha sido el aspecto que ha diferenciado ambos programas. Esta diferencia se hizo aun más palpable en las versiones para PS3 y Xbox 360, en las que *NBA Live* no dio la talla. EA ha trabajado muy duro para mejorar considerablemente este aspecto, lo que unido a la creciente fluidez de movimientos, hace que el programa sea mucho más jugable. Sin embargo, la IA de *NBA 2k* sigue siendo superior, haciendo que el balón siempre siga el camino más lógico, en busca del jugador libre de marca. Por lo que respecta al control, las novedades de *NBA 2k* se encuentran en la defensa, mientras que las de *NBA Live* se centran en un sistema para controlar a dos jugadores de forma simultánea. Sorprende la eliminación, por ambas sagas, del sensor de movimiento a la hora de realizar los tiros libres, y que EA prescinda del código de colores que indicaba la efectividad.



CARÁTULAS

En ambas sagas la campaña publicitaria ha tenido acento español desde hace unos años. Así, *NBA Live 04* fue encabezada por Raúl López y desde 2005 Pau Gasol ha sido el protagonista. Por su parte la saga *2K* incluyó en la parte posterior de la carátula de 2007 a los españoles Calderón, Garbajosa y Sergio Rodríguez. En la de 2008 los dos primeros pasaron a la portada, mientras que la de este año es protagonizada en solitario por Calderón.



OTRAS VERSIONES

Las dos sagas presentan versiones para PS2 en las que únicamente se da un pequeño lavado de cara a las del año pasado. En cuanto a la jugabilidad, *NBA 2K9* sigue siendo muy superior a su oponente, cuya principal novedad de es el incremento, hasta 24, de selecciones FIBA. El programa de EA también cuenta con versiones para PSP, en la que destacan una serie de minijuegos, y para Wii, en la que la simulación deja paso a un baloncesto muy sencillo.

	NBA LIVE 09	NBA 2K9
GRÁFICOS	86	86
SONIDO	90	87
JUGABILIDAD	86	89
DURACIÓN	88	86
GLOBAL	86	88



_LEOLO

PRINCE OF PERSIA

EL PRÍNCIPE RENACE DE LAS CENIZAS DE LA TRILOGÍA QUE LE VIO RESURGIR CON UN FASTUOSO JUEGO EN CEL-SHADING

Los mitos persas y la tecnología se aúnan para dar vida al Príncipe más exuberante de toda su historia. El motor gráfico que **Ubisoft Montreal** utilizó en *Assassin's Creed*, Scimitar, ha sido modificado profundamente para representar el mundo de fantasía en el que transcurre la aventura. El aspecto conseguido nos presenta personajes y entornos como si estuvieran dibujados con un colorido que llama la atención desde el primer momento.

Sin embargo, bajo este nuevo traje muchos aspectos que marcaron la personalidad de la trilogía *Las Arenas del Tiempo* permanecen inalterables. Y dentro del diseño de ***Prince of Persia***, uno de los elementos en el que se ha remarcado más el cambio de estilo es el propio Príncipe. Ya no pertenece a la nobleza y no tiene nada que ver con el protagonista de la trilogía que precede a este título. Es un vagabundo, un vividor con cierto aire a cantante de **Héroes del Silencio** (por el pañuelo que cubre su cabeza) y su porte de héroe de leyenda.

Le acompaña una bella fémina, Elika. Es la compañía perfecta para el príncipe, porque nunca le dejará morir, pase lo que pase. Si cae por un precipicio, ella saltará para tomarle la mano y devolverle al último punto de control. Lo mismo sucederá si algún ser de la Oscuridad consigue batirle en un combate.

Con un entorno gráfico tan grandioso, la historia de ***Prince of Persia*** nos sitúa en una nueva batalla entre las fuerzas de la Luz y la Oscuridad. El príncipe se pierde en una tormenta de arena. Cuando ésta termina, aparece en un reino mítico donde ve como el Árbol de la Vida es destruido y es liberado Ahriman, dios de la Oscuridad. El príncipe y Elika trabajarán juntos para acabar con su amenaza y devolver la luz al mundo.

Prácticamente, la combinación de plataformas y *puzzles* que tan buen resultado dieron en *Las Arenas del Tiempo* continúan en la misma línea. Es agradable ver de nuevo al príncipe correteando por una pared. La diferencia es que ahora, el príncipe puede combinar sus habilidades con Elika. Por ejemplo, para saltar más lejos. También será posible recolectar determinados objetos con los que comprar nuevos poderes para la chica.

Por otro lado, **Ubisoft Montreal** sí ha querido dar un nuevo aire al sistema de combates. En el debut en alta definición de ***Prince of Persia*** se ha puesto más énfasis en las peleas uno contra uno, en lugar de enfrentarse a varios enemigos simultáneamente. La mecánica de los





_GÉNERO **PLATAFORMAS DE COLORES**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **PRINCE-OF-PERSIA.ES.UBI.COM**











CORRER POR LAS PAREDES

Ha sido una de las señas de identidad de *Prince of Persia*: correr por los muros cual lagartija humana. En su nueva encarnación también sigue haciendo gala de ésta y otras habilidades que le han convertido en un héroe único.

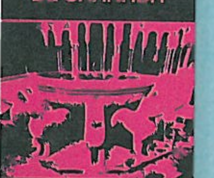
EN CINCO LINEAS

Aventura en un entorno no lineal, con acción, plataformas y los mitos persas como fondo.

QUÉ CUENTA

El Príncipe tendrá que devolver la normalidad al mundo, luchando junto a Elika, contra las fuerzas que extienden la oscuridad.

SI FUERA UN MONUMENTO SERÍA LA ALHAMBRA DE GRANADA



LOS CREADORES

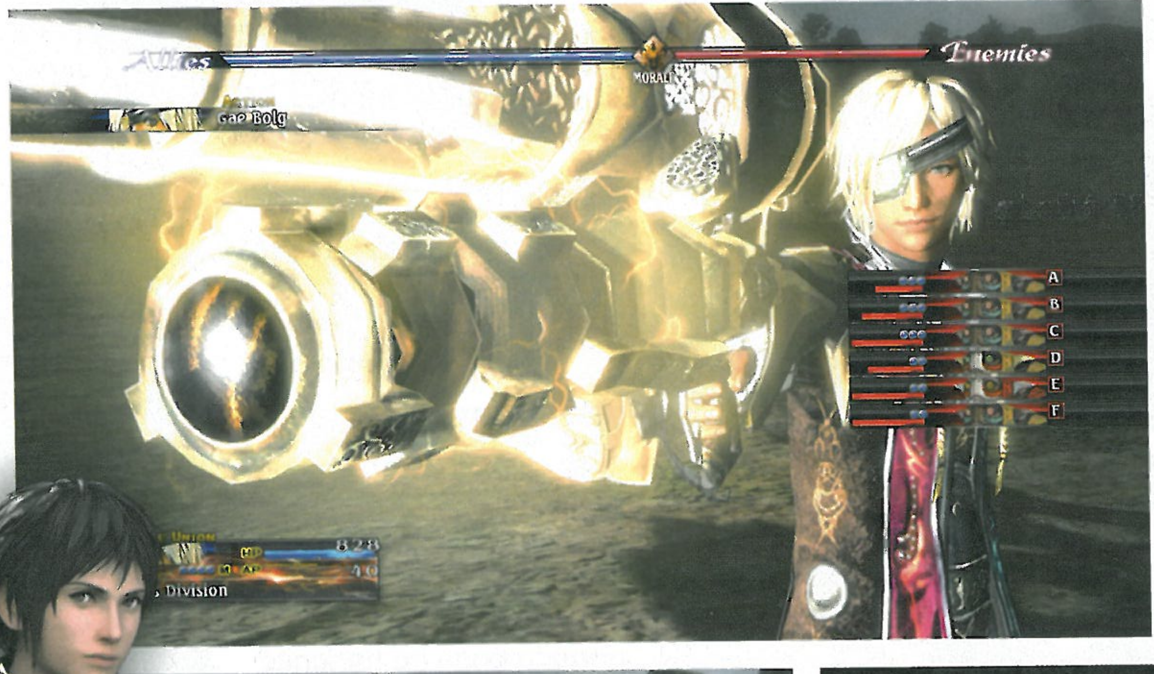
UBISOFT MONTREAL

Este estudio canadienses de Ubisoft le ha dado algunos de los mejores éxitos en la historia más reciente de la compañía con Assassin's Creed y Naruto: Rise of a Ninja entre los más destacados. Además, cuenta en su haber con franquicias como Far Cry, Splinter Cell, Rainbow Six o la trilogía de Prince of Persia.

enfrentamientos utiliza cuatro botones, uno de ellos en exclusiva para interactuar con Elika, lo que nos mostrará espectaculares combos a dúo entre ambos personajes.

En definitiva, los que se sintieron atraídos por la trilogía *Prince of Persia* van a encontrar en esta nueva entrega más de una excusa para volver a perderse en las andanzas de este recién estrenado príncipe. Pero esta vez, en lugar de seguir una aventura lineal verán como la historia se desarrolla en un mundo abierto en el que el jugador podrá ir eligiendo con total libertada dónde se desplaza. Sin duda, estas navidades van a ser muy extremadamente principescas para todos aquellos que gustamos de este género.

ELIKA ES LA COMPAÑERA DE AVENTURAS DEL PRÍNCIPE Y NO PERMITIRÁ QUE MUERA EN NINGÚN MOMENTO DEL JUEGO





A TI TE VEO Los enemigos aparecen en pantalla mientras exploramos el escenario. La forma de entablar combate con ellos será muy similar a la que se empleaba en Blue Dragon.





_CHIARAFAN

THE LAST REMNANT

ROMPIENDO TODAS LAS TRADICIONES DE SQUARE ENIX, UN JUEGO APARECE EN 360, ANTES QUE EN PS3, Y LO HACE SIMULTÁNEAMENTE EN TODO EL MUNDO

Quién nos lo iba a decir, hace tan sólo unos años, cuando los juegos de **Square Enix** (o de **SquareSoft** y **Enix**, si nos remontamos a tiempos más pasados) llegaban con cuentagotas y teníamos que esperar meses, a veces años, para gozar de ellos en un idioma comprensible (ya que la mayoría de las veces no trascendían del mercado americano), que iba a llegar este momento. La compañía responsable de clásicos de la talla de *Final Fantasy* o *Dragon Quest* ha tirado por el camino de la globalización, ha unido fuerzas con una potencia extranjera de la talla de **Microsoft** (como ya pudo verse durante la celebración del pasado **Tokyo Game Show**, donde ambas empresas compartían un gigantesco espacio dedicado a *Star Ocean: The Last Hope*, otro lanzamiento de **Square Enix**, de momento exclusivo para **Xbox 360**), y por si fuera poco ha decidido emplear el aclamado motor gráfico Unreal Engine 3, desarrollado por **Epic Games**.

Y es que, como sus propios creadores han reconocido, se trata de su lanzamiento más internacional hasta la fecha, un juego pensado para agradar a los usuarios occidentales. Llegados a este punto, cabe preguntarse si, al menos desde el lanzamiento de *Final Fantasy VII* para **PSone**, los jugadores no-nipones no habíamos sido tenidos siempre en cuenta por la compañía.

Heridas de guerra

En fin, que haya sido desarrollado para los occidentales,.los mongoles o los alcarreños, lo cierto es que ya contamos con una versión casi definitiva entre nuestras manos. El juego aparecerá en nuestro país a finales de noviembre (que era la fecha que había confirmado **Square Enix** para su puesta a la venta en Japón y EE.UU, pero de Europa no había dicho nada) y además traducido al castellano (de una forma más que correcta, por lo que hemos podido ver hasta ahora).

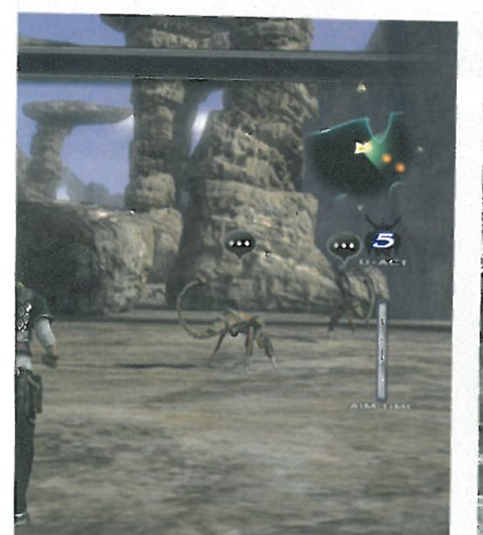
Toda la magnificencia y el boato de los grandes títulos de la compañía está presente desde que introducimos el disco en la consola. Un universo de fantasía, a medio camino entre lo medieval y lo *hi-tech*, con varias especies conviviendo (algunas de lo más extraño) es el escenario elegido, y lo cierto es que recuerda bastante a lo visto en *Final Fantasy XII*. Y como cualquier mundo de fantasía que se precie, había sido habitado hace muchos muchos años por una poderosa raza que (pese a lo poderosos y sabios que eran) se extinguió, dejando tras de sí una serie de reliquias (así se traduce la palabra «remnant») las cuales, por supuesto, son

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **NOVIEMBRE 2008**

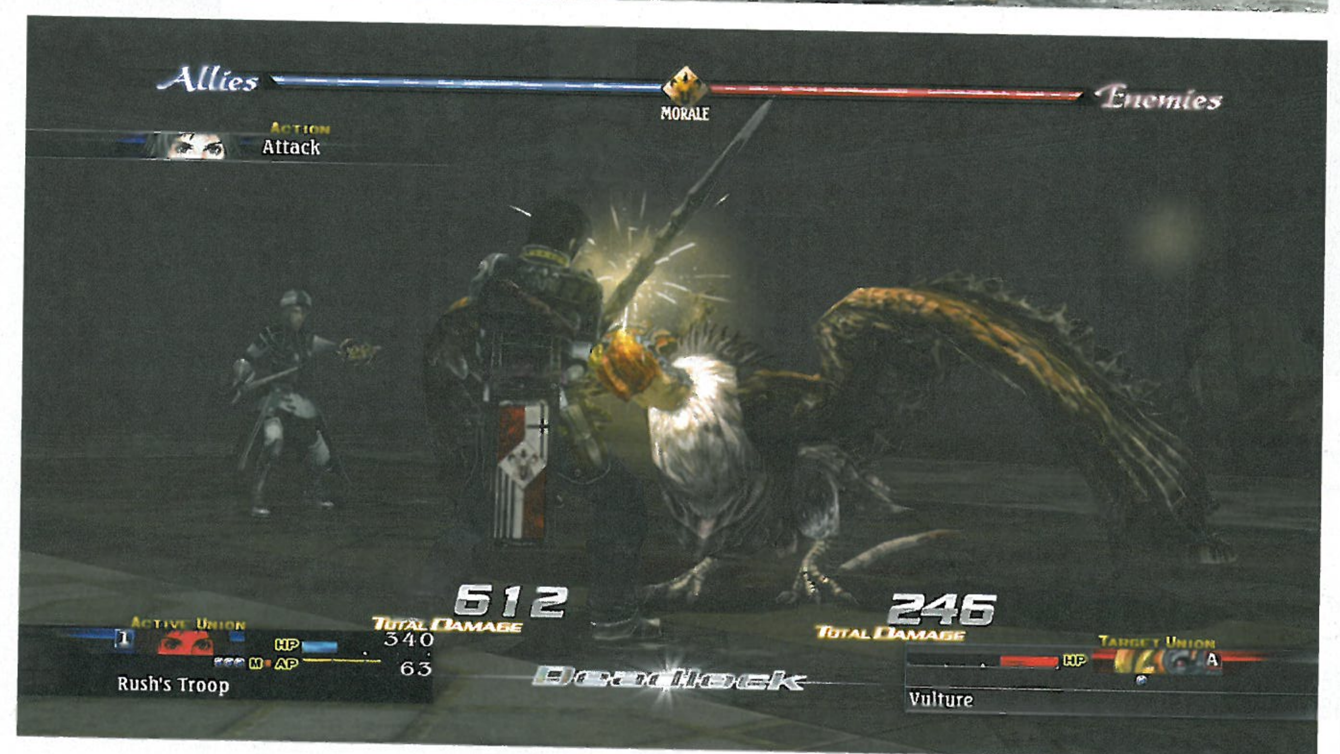
THE LAST REMNANT

XBOX 360

_GÉNERO **RPG ATURNADO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.LASTREMNANT-GAME.COM**







EN CINCO LÍNEAS

Una nueva fantasía épico-medieval de Square Enix, cuyo eje son las batallas por turnos.

QUÉ CUENTA

Unos antiguos artefactos (que dan nombre al juego) creados por una civilización extinta son codiciados por las facciones que se disputan el control de un universo de fantasía.

SI FUERA UNA TENDENCIA SERÍA LA GLOBALIZACIÓN



LOS CREADORES

SQUARE ENIX
¿Qué se puede decir de esta legendaria compañía que no se haya dicho ya? Después de nutrir a las consolas de Nintendo primero y a las de Sony después de los mejores RPG's (y juegos en general) de la historia, hace poco se decidieron a dar el salto y comenzar a programar para el exitoso sistema de Microsoft.

codiciadas por todo el mundo por el poder que atesoran.

Unos pretenden hacer el bien con ellas, otros hacer cosas no tan nobles (aunque seguro que más divertidas). En fin, que en virtud de otro cliché del género, el joven protagonista vive feliz y ajeno a todo esto hasta que su hermana es secuestrada, y entonces se verá metido de lleno en una aventura cuyo propósito es salvar el mundo. Ahí es nada con la misión.

¿Dynasty Warriors? ¡No, thanks!

Las pantallas que habíamos visto hasta ahora nos habían preocupado, la verdad. Y es que todo apuntaba a que las multitudinarias batallas entre decenas de unidades en entornos abiertos se traducirían en un sistema de juego similar a la cansina y rancia saga de **Koei**. No, no podía ser. Y no, al final no ha sido. Tras una primera batalla como de sorpresa, el jugador se dará cuenta de que, pese a las unidades que haya en combate, él sólo controlará unas pocas y les dará órdenes por turnos, y además los combates se desarrollan con los enemigos más próximos. Es decir, un desarrollo mucho más clásico de lo esperado. A esto contribuye también el hecho de que muchas de las misiones no estén constituidas por estas batallas campales tan cacareadas, sino por pequeños combates contra criaturas de cada tipo mientras exploramos unas ruinas o una cueva, por ejemplo.

La novedad más llamativa reside en que, en lugar de llevar a un grupo de individuos como en otros RPG´s de la compañía, en esta ocasión controlamos a un grupo de «unidades», cada una de ellas compuesta por varios soldados. Sin embargo, la forma de darles órdenes es muy similar, y sólo algunos elementos introducidos en la batalla como el medidor de moral o la posibilidad de atacar por el flanco para ganar ventaja apartan a este sistema de lo más tradicional. Por supuesto, todo esto no le quita ni le añade puntos de entrada; habrá que estar atentos a cómo se desarrolla todo en la versión final.

Además, a lo largo de ***The Last Remnant*** habrá exploración de pueblos y ciudades (con sus tiendas, cofradías y demás) y un mapa general muy cuco y cómodo por el que movernos entre las distintas localizaciones. Sólo una pregunta... ¿Para cuándo la versión para **PlayStation 3**?

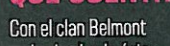
EL DESARROLLO DEL JUEGO NO PARECE ALEJARSE TANTO DE LOS CÁNONES DE UN RPG CLÁSICO COMO HABÍAMOS SUPUESTO

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **NOVIEMBRE 2008**

NINTENDO DS

_GÉNERO **VAMPIROS, ESPECTROS Y JOHNTONEZOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**











EN CINCO LÍNEAS

Konami potencia aún más el aspecto RPG en este tercer Castlevania para DS, con nueva heroína, la hechicera Shanoa.

QUÉ CUENTA

Con el clan Belmont en barbecho, la única línea de defensa de la humanidad frente a la resurrección de Drácula es la Orden de Ecclesia, expertos en combatir al Mal con magia y «gliferia».

SI FUERA UNA ESPAÑOLADA SERÍA

EL LIGUERO MÁGICO





LOS CREADORES

KONAMI

Absurdo recopilar en tan poco espacio la historia de una de las grandes del videojuego. Mejor centrarse en la carrera de Koji «Iga» Igarashi, productor y alma de la saga Castlevania desde el Harmony Of Dissonance de GBA. Aunque no ha tenido demasiada fortuna con las entregas para PS2, ha sabido trasladar con maestría el universo Castlevania a las portátiles.

_NEMESIS «IGO CHUNGO»

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

IGARASHI CONVIERTE A UNA HECHICERA EN LA HEROÍNA DEL, SEGÚN DICEN, MEJOR CASTLEVANIA PORTÁTIL DE LA HISTORIA



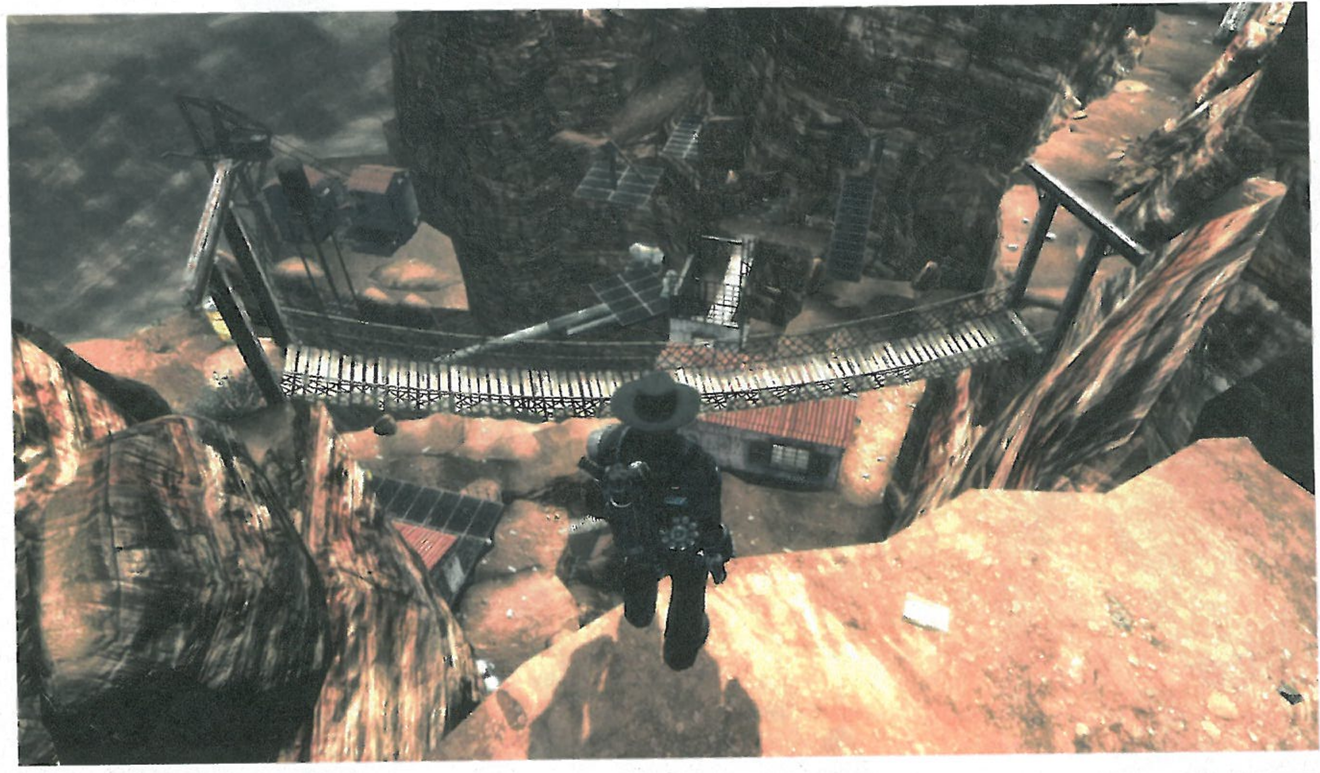
Mira que odio el término *hype*, tan extendido ultimamente en foros y revistas. Pero es inevitable no acudir a él para intentar explicar lo que está sucediendo con este nuevo *Castlevania*, el tercero que **Koji «Iga» Igarashi** lleva a la **Nintendo DS**. Las webs yanquis se han vuelto locos con él y los que han tenido la fortuna de completárselo proclaman que está a la altura del mítico *Symphony Of The Night*.

Podríamos tirarnos el pisto y decir lo mismo, pero el escaso tiempo que hemos tenido acceso al cartucho de beta no nos ha permitido avanzar lo suficiente como para dictar sentencias tan rotundas. Ya habrá tiempo para ello en la *review* del próximo número, pero podemos atestiguar que lo que vimos nos gustó y mucho.

Castlevania Order Of Ecclesia abandona a los Belmont y su querencia por los látigos para convertir a una hechicera, Shanoa, en la heroína absoluta de una entrega que ahonda aún más en el componente RPG. Un nuevo sistema, bautizado como Glyph System permite a Shanoa absorver y combinar poderes mágicos (los glifos de marras), equipándolos en cada una de sus manos para lograr ataques y magias personalizadas para cada jugador. Frente a ella, una nueva hornada de jefazos grotescos, hordas de ultratumba y un nivel de dificultad más que exigente, terrible, que nos hizo morder el polvo a la primera de cambio. La edad, que no perdona.

Si en *Portrait Of Ruin*, **Iga** y su séquito nos pemitieron atravesar óleos encantados para escapar de la monotonía del castillo de Drácula, en ***Order Of Ecclesia*** han apostado por situar la acción en diferentes escenarios, obligándonos a viajar por pueblos y localizaciones al más puro estilo *Simon's Quest*. Un detalle que se agradece, sobre todo por la belleza mortecina de unos gráficos 2D que siguen demostrando que la **DS** sirve para mucho más que para animar chuchines poligonales. Prometemos hacerles justicia el mes que viene.

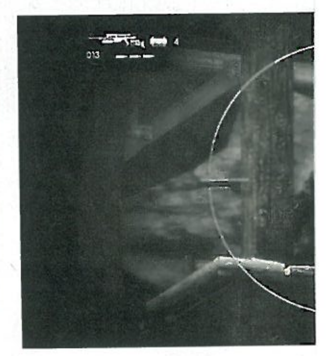












_STAN BY

DAMNATION

EN ALGÚN PUNTO ENTRE GEARS OF WAR, UNCHARTED Y UN SERGIO LEONE RECONVERTIDO AL STEAMPUNK PODRÍAMOS SITUAR A DAMNATION. VAYA COORDENADAS...

Cuando me topo con juegos como ***Damnation***, donde he de reconocer que se adivinan buenas ideas, pero que no es completamente capaz de desembarazarse enérgicamente de sus claros referentes, y que no acaba de encontrar la chispa que parece rozar en términos de estilo de juego, no puedo evitar que en mi cabeza comiencen a dar vueltas palabras como talento, presupuesto, plantilla, fechas de entrega y las relaciones de causa-efecto que las relacionan.

De acuerdo, no seríamos nada justos si juzgáramos lo que será el producto final (ni justos ni demasiado inteligentes) a partir de la beta de *preview* que nos ha llegado, limitada a unos primeros niveles y, salta a la vista, mucho trabajo de depuración por realizar (demasiado, tal vez). Porque, entre otras cosas, un ejercicio de buen hacer en cuanto a redistribución de IA enemiga y subsanación de los muchos *bugs* encontrados, a buen seguro que barnizaría un juego con cierto encanto sepultado por... ¿por qué?

Salta, vaquero.

Damnation comparte con el *Gears of War* de la entradilla motor gráfico, el Unreal Engine, que, dejando aparte la uniformidad que su uso extendido comienza a generar (materia de discusión en otro sitio), toma aquí derroteros menos *warhammerianos* y más *steampunk*, creando **Blue Omega** una fantasía histórica alternativa con elementos estéticos del *western* y cachivaches imposibles de propulsión a vapor (armas incluidas). La mecánica básica no se desmarca demasiado de la de cualquier juego de disparos en tercera persona, aunque obvia las opciones de cobertura. Donde ***Damnation*** pretende desmarcarse es en la explotación y exploración del escenario.

Ya habrás leído aquello de que se trata de un *shooter vertical*. Lo que quiere decir esto en la práctica es que Rourke, el protagonista del juego (bueno, y cualquiera de sus acompañantes o jugadores en el Modo Cooperativo que tendrá el juego), puede trepar, saltar y agarrarse a cualquier saliente en la más pura tradición de *Tomb Raider*, aunque sin la elegancia acrobática que carateriza a Lara Croft. Las similitudes con otros juegos recientes como ***Uncharted*** son, pues obvias, pero ***Damnation*** pretende, nuevamente, diferenciarse por la escala de los escenarios y la aproximación a su explotación.

Éstos son realmente enormes, y más que seguir un camino marcado (como ocurría básicamente en los anteriores ejemplos), el jugador de ***Damnation*** puede encaramarse donde le parezca. Por supuesto, las rutas impepinables existen, pero la intención es usar la escala del escenario y las habilidades del personaje como una herramienta más de combate, buscando los flanqueos y las aproximaciones imposibles. También existe, claro, un afán de mara-



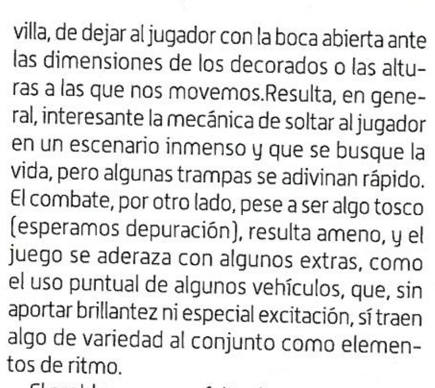
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **DICIEMBRE 2008**

DAMNATION

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **WESTERN ACROBÁTICO**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **BLUE OMEGA ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **POR CONFIRMAR**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **SÍ**
_WEB **HTTP://DAMNATION.BLUEOMEGA.COM**





villa, de dejar al jugador con la boca abierta ante las dimensiones de los decorados o las alturas a las que nos movemos.Resulta, en general, interesante la mecánica de soltar al jugador en un escenario inmenso y que se busque la vida, pero algunas trampas se adivinan rápido. El combate, por otro lado, pese a ser algo tosco (esperamos depuración), resulta ameno, y el juego se aderaza con algunos extras, como el uso puntual de algunos vehículos, que, sin aportar brillantez ni especial excitación, sí traen algo de variedad al conjunto como elementos de ritmo.

El problema es que falta algo en el cuadro. Y aquí volvemos al principio: las ideas están ahí, incluso pese al peso específico de los referentes. Entonces, ¿dónde reside el problema? ¿Qué es lo que hace que un juego con mecánicas muy similares no alcance el empaque de, por ejemplo, *Gears of War*? Empaque visual, y de jugabilidad. ¿Se trata de dinero? ¿Se trata de plazos? ¿O es cuestión simplemente de talento? ¿Habrá que empezar a tomarse en serio lo de los nombres en la industria?

CORRETEAR Y TREPAR POR EL ESCENARIO COMO UNA HERRAMIENTA MÁS DE COMBATE, LA GRAN BAZA DE DAMNATION

EN CINCO LINEAS

Acción en tercera persona con componente saltimbanqui plataformero. ¿Como Uncharted?

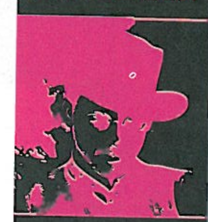
QUÉ CUENTA

Una versión alternativa de la Historia donde la Guerra Civil Americana dura varias décadas, hasta que un industrialista bestia dice basta.

SI FUERA UNA COMEDIA SERÍA



WILD WILD WEST



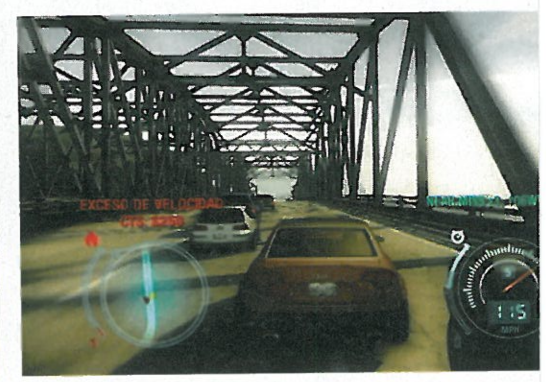
LOS CREADORES

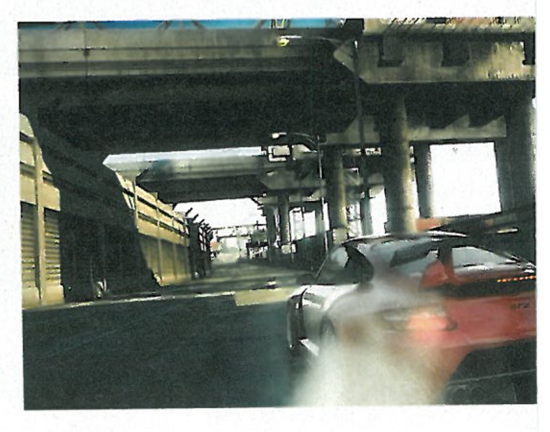
BLUE OMEGA ENTERTAINMENT

Unos recién llegados a la industria del video-juego, Damnation es su primer título interactivo. Hasta ahora se han dedicado al cine, produciendo películas como Dark Ride (aquella cinta de terror con Meadow de Los Soprano como protagonista) o el thriller Danika, con, ejem, Marisa Tomei.

EL MÁS BUSCADO
SI ERES DE LOS MUCHOS A LOS QUE GUSTÓ MOST WANTED, UNDERCOVER ES PARA TI _







_CHIARAFAN

NEED FOR SPEED
UNDERCOVER

¿QUIÉN QUIERE CORRER EN UN CIRCUITO CERRADO CUANDO TIENE TRES CIUDADES ENTERAS A SU DISPOSICIÓN?

Uff, hace ya cuatro años que cayó en mis manos el primer título de esta serie de conducción que tuve la suerte de comentar, *Need For Speed Underground 2*. Por aquel entonces la moda del *tuning* había pegado fuerte, y los responsables de **Electronic Arts** supieron aprovechar el momento para centrarse en la customización de los vehículos reales y las carreras ilegales. El siguiente título de la serie, *NFS Most Wanted*, supuso un cambio de tercio. Además de ser el primer juego de la saga que aparecía en un sistema next-gen (la recién bautizada por aquel entonces **Xbox 360**), en su desarrollo se incluían las famosas persecuciones entre el coche protagonista y las fuerzas del orden. Sin duda estos momentos, de dificultad ascendente según avanzaba el juego (los polis cada vez se esforzaban más y empleaban más medios para detener al jugador) son algunos de los más recordados de la saga, por lo que no es de extrañar que los chicos de **Electronic Arts**, tras el reciente *Pro-Street* (que poco tenía que ver con el espíritu de la saga) hayan decidido crear un sucesor espiritual de aquel *Need for Speed Most Wanted*.

Luces, cámara, acción

Lo primero remarcable de ***NFS Undercover*** es que vuelve a utilizar recursos típicos de producciones cinematográficas que se intercalan en el desarrollo del juego. Es decir, que hay una trama argumental elaborada, interpretada por actores reales que son insertados en decorados creados por ordenador, algo muy de moda en el cine reciente. La historia, eso sí, no tiene visos de ser demasiado original: el protagonista es un joven oficial de policía que, gracias a sus capacidades para la conducción extrema es reclutado por una improbable agente del FBI para infiltrarse en una banda de criminales organizados. Una vez dentro, y sin revelar nunca su identidad, deberá ir ascendiendo en la organización cumpliendo todo tipo de encargos mientras evita que sus compañeros de brigada le den caza.

Una ciudad para correr

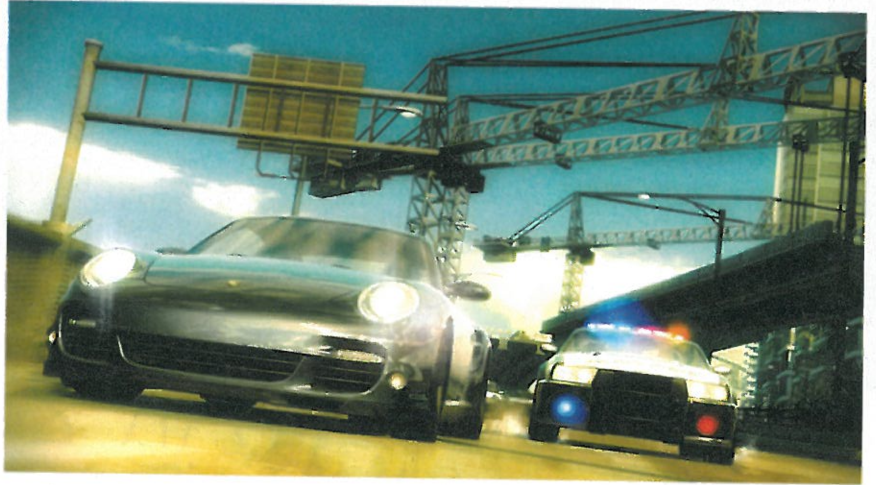
El entorno abierto que tan bien había funcionado en anteriores encarnaciones de la saga, y que fue eliminado en pos del realismo en *NFS Pro Street*, regresa en forma de Tri-City Bay, una zona ficticia compuesta por tres regiones diferentes alrededor de una bahía, conectadas por un sistema de autopistas. En total, más de 160 km de carreteras que la consola cargará sin que el jugador se dé cuenta. Palm Harbor es la típica urbe de

_GÉNERO **CONDUCCIÓN DE INCÓGNITO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA BLACK BOX**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **HTTP:\\WWW.NEEDFORSPEED.COM**

UNA JEFA DIFERENTE...

La «partenaire» del protagonista, una decidida agente del FBI, ha sido interpretada por Maggie Q. Esta fémina, hija de un polaco-irlandés y de una vietnamita, ha participado recientemente en películas como La Jungla 4.0 y Misión Imposible III, donde ha demostrado sus dotes para la acción. En NFS Undercover será tu jefa, y como puedes ver, elabora los planes para acabar con la delincuencia organizada en posturas de lo más sugerentes...





rascacielos y amplias avenidas, Sunset Hills una zona rural, y Port Crescent un complejo industrial.

El jugador podrá moverse entre ellos de forma totalmente libre, mientras que el sistema de GPS integrado en el vehículo y en los marcadores del juego le irán indicando la localización de los diferentes eventos. Carreras de todo tipo (en calle o en autopista) se turnarán con las persecuciones que todos los fans esperan. Y es que para contentar a los jefes de la banda, el jugador tendrá que completar misiones como robar un coche de policía y llevarlo intacto al garaje de la organización. Ahí es nada.

Conducción heroica

Heroic Driving Engine, este es el nombre con el que han bautizado los programadores al conjunto de elementos que el jugador tendrá a sus disposición durante las carreras y, sobre todo, durante las persecuciones policiales. Aún no sabemos muy bien en qué consiste el invento, pero parece que la espectacularidad y la facilidad para realizar todo tipo de maniobras y acrobacias impensables con el coche están aseguradas. De momento, la beta de *preview* a la que hemos tenido acceso sí que certifica la lograda sensación de velocidad, la física de los vehículos más realista (heredada de la entrega anterior) y la excitante presencia de tráfico real en las carreteras.

Los elementos de customización, por otro lado, serán mucho más discretos. Atrás quedaron los dragones de vinilo o las luces de neón. Ahora será necesario (como en *Most Wanted*) cambiar la apariencia del vehículo para no ser reconocido por la policía si no quieres verte obligado a hacerte con otro nuevo. El catálogo de deportivos también sufrirá cambios, centrándose en marcas más «exóticas» (para ellos que son americanos, claro) como Audi o Volkswagen. Y sí, contarán con daños visibles en la carrocería.

El título soportará **Xbox Live** y **PlayStation Network** para las opciones de juego *on-line*, y por lo que hemos visto ,la modalidad más atractiva será aquella en la que dos grupos de jugadores rivales, unos asumiendo el rol de ladrones y otros el de policías, se enfrenten en una multitudinaria persecución a lo largo y ancho de Tri-City Bay.





PS2 Y PSP

Si todo sale según lo previsto, el mismo día que salgan a la venta las versiones Xbox 360 y PS3 a finales de noviembre (a las que pertenecen las imágenes de este artículo) también lo harán las de PS2 y PSP (pantallas superiores) y las de DS y Wii.

EN CINCO LÍNEAS

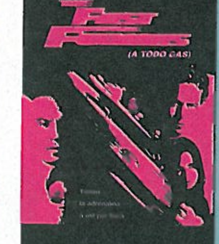
Regreso de la exitosa saga de conducción al estilo más arcade con persecuciones.

QUÉ CUENTA

Un policía debe introducirse en una banda criminal haciéndose pasar por uno de sus conductores delincuentes. Para ello contará con la ayuda de una sexy agente federal.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA A TODO GAS





LOS CREADORES

EA BLACK BOX

Esta parte de la gigantesca compañía fue fundada en 2002, cuando Electronic Arts compró Black Box Games, desarrolladora afincada en Vancouver, Canadá. Actualmente se trata de uno de los estudios de programación más grandes del mundo, con más de mil trabajadores. Además de la saga Need For Speed, suyas son las series Skate, Fifa Street o SSX, entre otros muchos juegos.



_JOHN TONES

GEARS OF WAR 2

RODEADO DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD MÁS EXCESIVAS, GEARS OF WAR VUELVE CON TODA LA ARTILLERÍA QUE CORRESPONDE A UN TÍTULO DE SU CATEGORÍA.

Diez entusiastas periodistas del sector somos convocados en una sala de fiestas, oscura como un culete, para probar una beta final de ***Gears of War 2***. Entre los obsequios que recibimos, como pidiendo disculpas por siete horas de juego ininterrumpido que luxaron pulgares y enrojecieron pupilas hasta el abigarramiento, estuvieron un Lancer a tamaño maxi que sortearon entre los asistentes (no me tocó, jóvenes, mala suerte) y una figurita de acción de un locust justo en el momento de recibir un *headshot*. No relatamos todos estos avatares para fardar de infravida social apasionante, sino para que vean cómo está el percal: ***Gears of War*** vuelve, dispuesta a retener el trono de los juegos testosterónicos y masculinos. Cuanto más bruto, más grande, más musculoso, más sudoroso y más grasiento, mejor. Y en ese sentido, se puede decir que ***Gears of War 2*** parece ser más ***Gears of War*** que nunca.

La sesión de juego arrancó con una partida a la campaña para un jugador, que jugamos durante algo más de dos horas en dificultad alta. Poco a poco se fue desplegando el argumento del que ya hemos oído hablar: seis meses después de la triunfal batalla del primer *GoW*, la situación se ha complicado. Las hordas locust han sido diezmadas por la devastadora explosión subterránea con la que concluyó el primer juego, pero ésta ha tenido un efecto secundario: la Emulsión, el combustible que desencadenó las primeras batallas entre humanos, ha empezado a desprender vapores tóxicos que están aniquilando a los habitantes de la superficie. Los locust, mientras, parecen haberse reagrupado, y comienzan a atacar asentamientos humanos. Su objetivo parece ser Jacinto, el último gran núcleo urbano de población de nuestra raza, a donde se dirigen los Gears con una meta: defender el asentamiento introduciéndose bajo tierra, en las guaridas locust.

GEARS OF WAR 2

XBOX 360

_GÉNERO BRUTOS CONTRA INSECTAZOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR EPIC GAMES
_JUGADORES 1-10
_MODOS DE JUEGO SIN DETERMINAR _ON-LINE SÍ
_WEB WWW.GEARSOFWAR.COM



TIRAN MÁS DOS TORRETAS QUE DOS CARRETAS
Nada más empezar el juego, superado un pequeño tutorial y una fase introductoria que hace temer fugazmente cierto inmovilismo, GOW2 sacude al jugador con una fase de puntería y espectáculo en un par de perforadoras acorazadas con notable potencia de fuego.



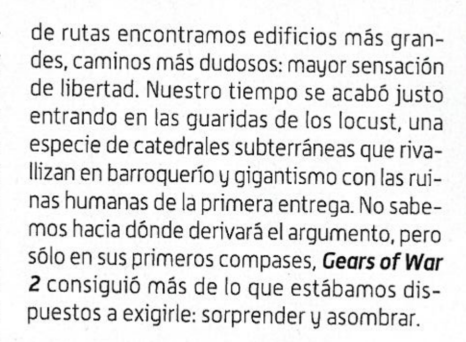












Argumento aparte, ***Gears of War 2*** apenas ha cambiado: idéntico motor gráfico y estética general a la par. Los controles apenas han sido manipulados, y es un alivio: con su «A» multifuncional para maniobras de defensa y evasión, sus posibilidades de gestión de armamento rápidas y sencillas y su atención al detalle (fuego ciego, cambio de cobertura, lucha cuerpo a cuerpo), lo bueno en este caso, y viendo cómo en estos dos años se les ha copiado a veces bien y a veces menos bien, es que **Epic Games** haya optado por un relativo inmovilismo.

GOW2 CONSIGUE, EN SU ARRANQUE, SER MÁS MASTODÓNTICO QUE EL PRIMER GOW

En lo que sí parecen haberse esforzado en **Epic Games** es en que todo sea más grande: camino de la ciudad de Landown, las perforadoras acorazadas que conducen a nuestra alegre cuadrilla es atacada por, literalmente, cientos de locust. De todos los tamaños. Roban otra perforadora y atacan la del jugador con todo lo que tienen. A pesar de ser secuencias claramente *scriptadas* y con participación decisiva del jugador sólo de forma puntual, el fragor de la batalla aturde, excita y sobrepasa al Gear más curtido. Una vez en Landown, aparte de la típica bifurcación de rutas encontramos edificios más grandes, caminos más dudosos: mayor sensación de libertad. Nuestro tiempo se acabó justo entrando en las guaridas de los locust, una especie de catedrales subterráneas que rivalizan en barroquerío y gigantismo con las ruinas humanas de la primera entrega. No sabemos hacia dónde derivará el argumento, pero sólo en sus primeros compases, ***Gears of War 2*** consiguió más de lo que estábamos dispuestos a exigirle: sorprender y asombrar.

Mata a tus amigos

Donde se montó, pero bien montada, fue con el espectacular multijugador del juego, que probamos en todos sus modos nuevos por encima, para llegar a un holocausto final en el Modo Horda.

Guardian es un refrito del Modo Asesinato de la primera parte, pero en el que el grupo sigue adelante, pero sin posibilidad de revivir, después de que el líder del equipo, elegido aleatoriamente, sea aniquilado, lo que le da un estilo más desesperado al Modo. Wingman divide a los equipos en parejas, lo que exige un equilibrio entre proteger y aniquilar. Submission nos tuvo un buen rato haciendo el asno por una ciudad devastada: esencialmente, se trata de atrapar la bandera, sólo que esta bandera... se defiende. Es un francotirador al que hay que abatir y llevar como un escudo humano (uno de los movimientos novedosos, también, del Modo Campaña) hasta un punto específico. Los jugadores, hasta diez, se dividen en locust y humanos, y debido a la potencia de fuego de ambos y a que esta bandera no se deja capturar fácilmente, se nos pasó más de media hora de masacre continua en la que sólo al final uno de los equipos (no el mío, aunque la revancha posterior fue dulce y merecida) arrastró a la resistente bandera de carne hasta el punto pactado.

El fabuloso Modo Horda, que jugamos en multijugador cooperativo pero también puede ser disfrutado en solitario, nos dejó la mejor de las sensaciones posibles: un grupo de un máximo de cinco humanos, contra sucesivas oleadas de locust. Una, otra, otra, otra, hasta cincuenta. Cada ciclo de diez oleadas se reduce el número de asaltantes pero aumenta su inteligencia y resistencia. En más de una hora llegamos a 17 hordas contra las que tuvimos que desplegar una serie de estrategias, encontrar las zonas más fácilmente defendibles y desarrollar un espontáneo compañerismo para que el grupo pudiera sobrevivir. Sin duda la sensación *on-line* para **Xbox 360** de esta Navidad, el Modo Horda justifica por sí solo el precio de admisión. Poca broma con eso...

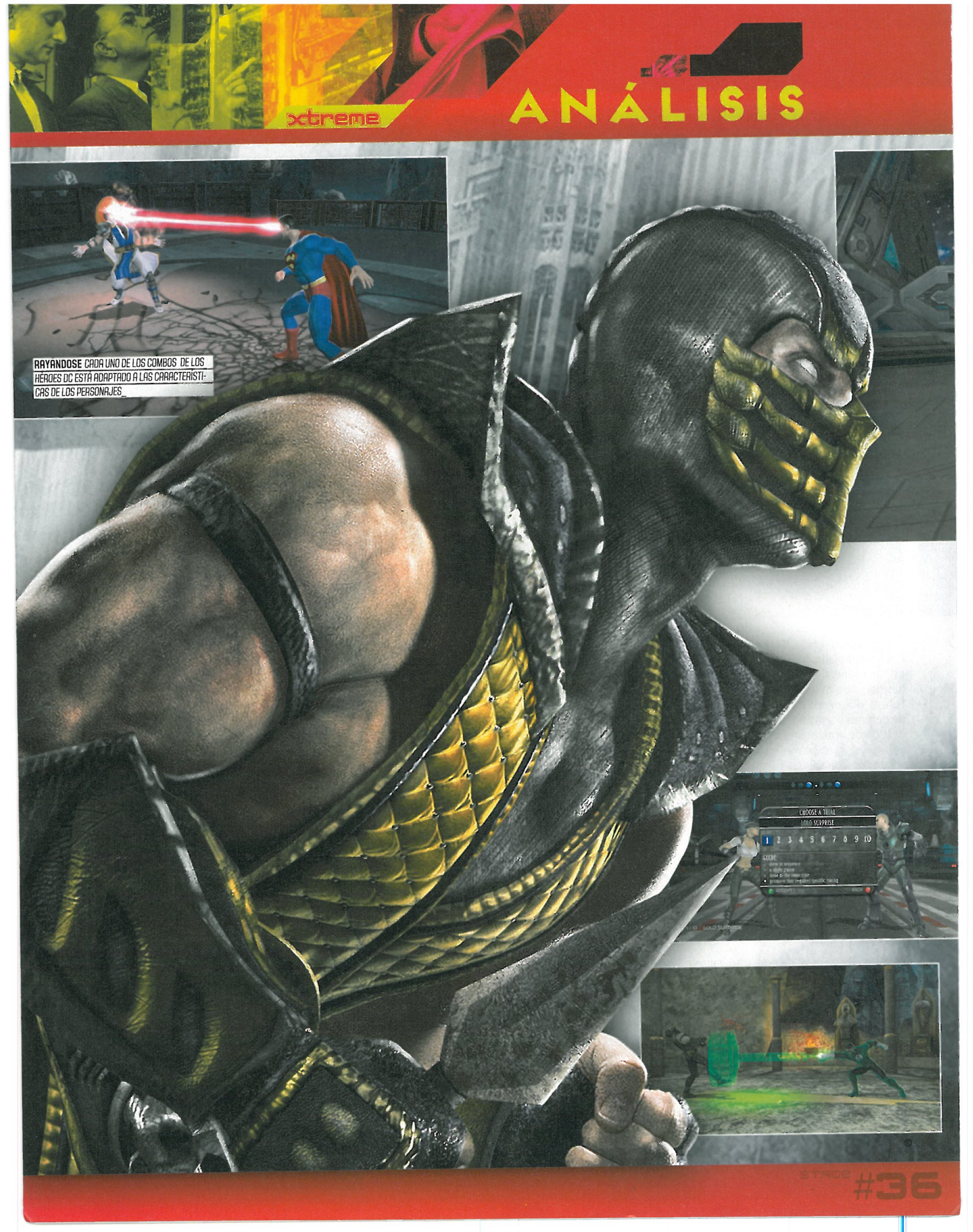
EN CINCO LÍNEAS
El desintegrador de líbido femenina más depurado de la Historia vuelve, de nuevo para Xbox 360.

QUÉ CUENTA
La batalla contra los locust acabó, pero la guerra prosigue con los humanos enfermando. La lucha, en esta ocasión, será por Jacinto, último emplazamiento seguro de nuestra raza...

SI FUERA UNA PIEZA DE MOBILIARIO SERÍA UN ARMARIO ROPERO



LOS CREADORES
EPIC GAMES
Una de las empresas fundamentales para entender el videojuego moderno. Empezaron con sharewares legendarios como Jill of the Jungle, continuaron lanzando la mítica serie de FPS Unreal y licenciaron el motor gráfico del mismo nombre. Gears of War revolucionó el concepto de la acción en tercera persona hace dos años.



RAYANDOSE CADA UNO DE LOS COMBOS DE LOS HÉROES DC ESTÁ ADAPTADO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES_

_GÉNERO **MÁSCARAS ENCASTAÑADAS**
_PAÍS **EE. UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY GAMES**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.WORLDSCOLLIDE.COM**



MORTAL KOMBAT Vs. DC UNIVERSE

EL ANUNCIO DE MK VS. DC UNIVERSE LEVANTÓ AMPOLLAS NO SOLO ENTRE LA COMUNIDAD DE JUGADORES, SINO ENTRE LOS FANS DE LA SAGA. VAMOS A VER SI NOS ACLARAMOS: ¿NO ERA PRECISAMENTE ESA DESVERGÜENZA LA QUE HACÍA GRANDE A LA SERIE? _JOHN TONES

O dicho de otro modo: ¿qué sentido tiene acusar a la serie de «vendida» después de siete entregas en su tronco principal e innumerables variantes y secuelas cuyo único propósito es, abiertamente, ordeñar la vaca? Para disfrutar *Mortal Kombat* hay que entender su necia ambición explotadora, su devoción por la subcultura (¡ninjas zombis! ¡torneos de lucha Vale Tudo interdimensionales! ¡militares tetudas! ¡cyborgs! ¡nigromantes despiadados!) y de su respeto por una mecánica sencilla y de la vieja escuela. De hecho, ya la primera partida no sólo despeja la incógnita, sino que alza una mucho más importante: ¿por qué demonios no lo habían hecho antes?

MK vs. DC agarra un concepto tan sencillo como entremezclar los universos del videojuego y de la editorial madre de Batman y Superman, inventar una ridícula línea argumental (a cargo del más que fiable **Jimmy Palmiotti**, junto a **Justin Gray**) para justificar que se abofeteen entre ellos (incluso a veces entre dos héroes) o que los personajes más omnipotentes, como Superman, tengan las habilidades atenuadas, en consonancia con el resto de luchadores. Y como en cualquier otro juego de lucha, ya es más que suficiente. A darse guantazos.

Modos y modales

Este argumento (esencialmente, que las dos dimensiones colisionan con aparatosos resultados) se desarrolla en un cuidado Modo Historia del que ya podrían aprender otros videojuegos (incluidas algunas entregas de *MK*) que confunden lo críptico con lo simplemente bobo. Cuidadas secuencias con breves conversaciones preludian y rematan cada combate, y justifican todos y cada uno de ellos, en dos argumentos paralelos, uno por cada universo, completables en un par de horas cada uno.

Junto a este Modo Historia, más los habituales de entrenamiento y kombates uno contra uno en las torres de la ➔

EL ARGUMENTO DE MK VS. DC ESTÁ OFICIALMENTE FUERA DEL UNIVERSO CANÓNICO DE LA SERIE


VERTICALIA LAS CAÍDAS LIBRES FRIÉNDOSE A GUANTAZOS PUNTÚAN EL RITMO DE LOS COMBATES


PEGAR BAILADOS Los combates de cerca, un piedra-papel-tijera con la mano tonta.


NADA AFILADO Dando un paso atrás tras los logros con armas blancas de Dead Alliance, aquí solo Deathstroke y Baraka llevan armas.

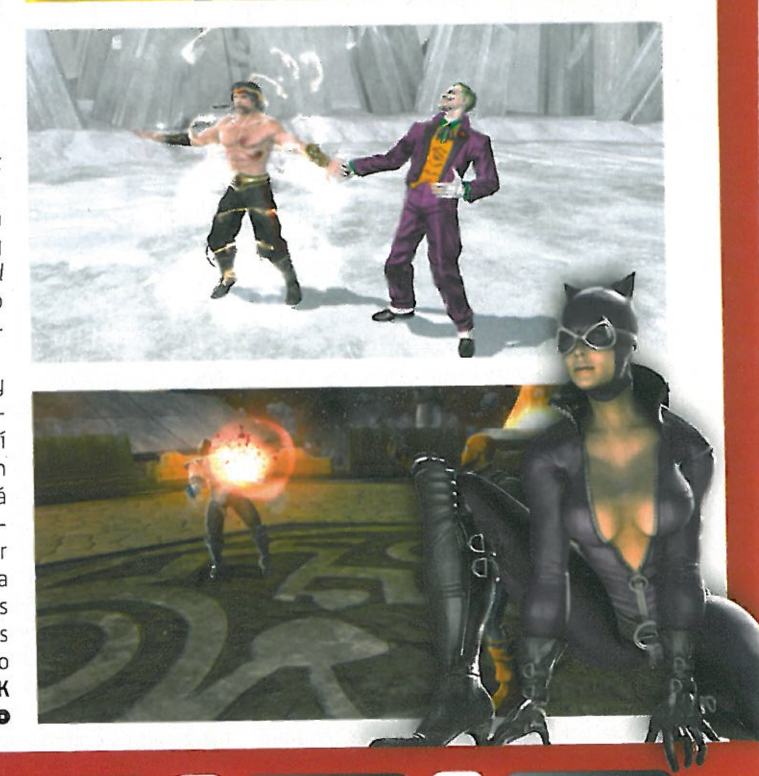
muerte de rigor, tenemos un interesante añadido: el Combo Challenge, una especie de entrenamiento de combos que funciona como viciante minijuego por sí mismo y que ayuda a memorizar las interminables secuencias de botones y practicar el *tempo* de los golpes más potentes.

En cuanto a los combates en sí, sorprenden por fluidos y profundos, en una serie que nunca ha destacado en ninguna de las dos cosas. Esencialmente un machacabotones, los *MK* han sido tradicionalmente ejercicios de memorización de golpes y resistencia ante los envites ajenos. Rechazados por los fans más perfeccionistas del género, para quienes un *gameplay* técnico pesa más que lo que nos entusiasma a los fans de *Mortal Kombat* (la brutalidad gráfica, la mostrenquez conceptual y la sencillez de manejo), a este ***MK vs. DC*** le ha sentado bien el salto a **360** y **PS3**. Los golpes se encadenan con mucha más facilidad, y el estudio de los Super Moves, que ejecutados con el ritmo adecuado se convierten en Pro Moves (para practicar todo ello, el comentado Modo Combo Challenge viene de perlas) puede dar pie a ensaladas de golpes mucho más intensas y veloces que las de anteriores entregas. ***MK vs. DC***, a pesar de ser esencialmente un juego de lucha en 2D, tiene un modesto flirteo con las 3D al permitir a los personajes dar pasos laterales, aunque sin el valor estratégico de otros títulos en auténticas 3D. En este sentido, ***MK vs. DC*** es el juego de lucha más *old-school* de los últimos años (a excepción de entradas en el género genuínamente bidimensionales, claro) y no ayudará a su implantación entre la base de fans el hecho de que las peleas se puedan ver interrumpidas por combates aéreos en caída libre, Klose Kombats y secciones de «test your might»: interrupciones del combate con minijuegos basados en aporrear botones o en esquivar y recibir por simple suerte. El jugador experimentado se lamentará de la pérdida de pureza que conllevan estos intervalos. Particularmente, me encantan por una razón muy clara.

Esa razón es que el gran valor de ***MK vs. DC*** es el diseño de los golpes, perfectamente acordes con cada uno de los personajes. Se nota que los programadores de **Midway** son también lectores de comics de superhéroes, porque cada combo está desarrollado con cariño ilimitado: el Capitán Marvel gritando «Shazam!» para invocar un rayo que fríe a su oponente, Flash volviendo locos a sus enemigos a velocidad supersónica, Green Lantern generando martillos y puños gigantes de color esmeralda... y, por supuesto, la fauna de *Mortal Kombat* ve redefinidos sus combos con un equilibrio perfecto entre respeto e innovación. Los *MK* no son solo divertidos de jugar, sino también de mirar, y series más sofisticadas como *Virtua Fighter* o *Soul Calibur* tendrán más profundidad de juego, pero carecen de la contundencia y saludable brutalidad de los combos de *Mortal Kombat*.

Eh, ¿y la sangre? Bueno, el trato entre **DC** y **Midway** impedía que sus héroes fueran desmembrados y demás lindezas fatalitistas, así que a pesar de salpicones de sangre que llevan a un límite la calificación T americana, no habrá descuartizamientos, y los héroes **DC** no asesinarán a nadie. Aquel precioso *fatality* del Joker disparando a la cabeza de su contrincante ha sido suavizado con el disparo en *off*, y algunas otras ejecuciones tienen ahora un tono menos agresivo. Pero la demencial mezcla del universo colorista de **DC** con el post-gótico febril de **MK** hace que merezca la pena la rebaja.





CONCLUYENDO
Es un Mortal Kombat con todo lo que eso conlleva. Sangre rebajada y sorprendente profundidad.

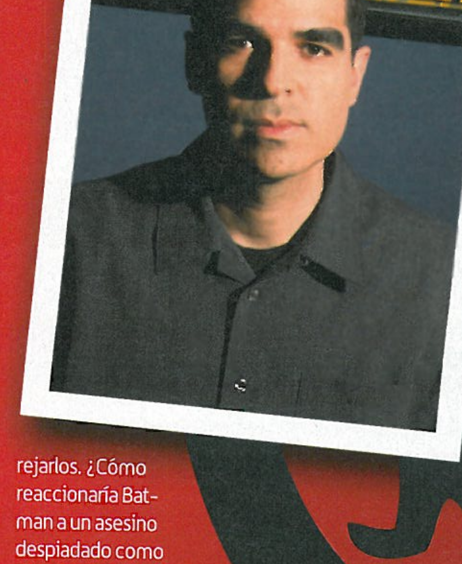
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
8,2	8,0	8,7	8,4	8,5	8,5

entrevista

CO-CREADOR DE MORTAL KOMBAT

ED BOON

«QUE UN JUEGO SEA COMERCIALMENTE EXITOSO NO QUIERE DECIR QUE SE HAYA VENDIDO O QUE NO SEA HONESTO»



Ed Boon es la persona perfecta para discutir del pasado y el futuro de *Mortal Kombat*. Consciente de que es complicado defender a sus criaturas como una creación artística pura después de 16 años de secuelas, defiende a su sangrienta fauna de la única manera posible: con auténtica devoción (alejada de la frialdad de otras estrellas del sector) por la violencia, la explotación y el amor por la cultura pop más mugrienta.

Has pasado 16 años con tus hijos. En estos tiempos es todo un éxito dentro de una industria siempre en busca de licencias poderosas. ¿Por qué llevas tanto tiempo con la serie? ¿Amor, coherencia, confianza?
- Es una gran pregunta. Desde luego no es porque no quiera probar algo nuevo. ***Mortal Kombat*** juega un papel bastante grande en nuestra compañía, y hay cierta expectación actualmente acerca de cómo funcionará en la nueva generación. Parte de mi motivación viene de que siento cierta responsabilidad en asegurarme de que cada entrega es un buen juego. También, después de que cada juego se completa hay una larga lista de características que el equipo y yo queríamos incluir y que no tuvimos tiempo para hacer, así que decidimos dejarlas para la siguiente entrega.

Al principio, *MK vs. DC* iba a ser una edición cien por cien *Mortal Kombat*, su estreno oficial en la nueva generación. ¿Qué sucedió que os hizo cambiar de idea?
- Es cierto. Básicamente se nos presentó espontáneamente la posibilidad de hacer algo como ***MK vs. DC*** y sentimos que era un buen momento para hacer algo dramáticamente distinto. Sentíamos que esto era tan distinto y dramático como podía serlo un ***MK***. Además, mucha de la gente de nuestro equipo son lectores de comics, y la idea de poner nuestros personajes en el mismo mundo que Batman, Superman y otros personajes de DC nos parecía una de esas oportunidades que sólo se dan una vez en la vida. Así que fuimos a por ello.

Los personajes de DC son muy icónicos y atractivos, pero tienen una serie de valores aparentemente incompatibles con los de *Mortal Kombat*, siempre unidos a efectos gore extremos y excesivos. ¿Cómo habéis conciliado los dos estilos?
- Sentíamos que las diferencias entre los dos universos era exactamente lo que hace tan interesante el emparejarlos. ¿Cómo reaccionaría Batman a un asesino despiadado como Sub-Zero? ¿Cómo reaccionaría Superman a un dios del trueno como Raiden? No queríamos cambiar las peculiaridades de cada bando, y creemos que la mezcla de ambos era parte de la magia de la creación de este juego.

Juguemos a ser Dios: imagina que tienes recursos ilimitados y la seguridad de que tendrás éxito de público. Elige alguna franquicia que te gustaría mezclar con tus personajes.
- He sido fan de nuestra competencia desde siempre, y me encantaría presenciar...
Mortal Kombat vs Street Fighter
Mortal Kombat vs Tekken
Mortal Kombat vs Virtua Fighter
... del mismo modo, un ***Mortal Kombat vs. Marvel*** parece una cosa natural, y tienen grandes personajes también.

En alguna ocasión has dicho que el combate *on-line* es el futuro de los juegos de lucha. ¿Crees que esta es la forma de devolver el espíritu arcade de los noventa, sustituyendo el «introduce una moneda y juega» por un "enchufa la consola y juega"?
- Sí, pero creo que aún hay mucho trabajo que hacer con la experiencia *on-line*. Necesitamos promover un mayor sentimiento de comunidad con torneos, salas para espectadores y otras características sociales, de tal modo que los buenos jugadores puedan construirse un nombre y «ser bueno» en el juego pueda ser algo por lo que hacerse conocido. Eso era gran parte del por qué la atmósfera de las salas de recreativos era tan especial.

¿Cómo resuelves el conflicto entre honestidad y propósitos comerciales? Vivimos la casualización de la industria del videojuego, y tú aún eres fiel tanto a un género con profundidad y a una saga veterana que a veces ha sufrido cuando ha intentado madurar. ¿Qué se necesita para no vender tu alma?
- No creo que hacer un juego que guste a las masas sea deshonesto. Veo salir a la venta muchos juegos tan hardcore y que acaban vendiendo tan poco que no desarrollan una base de fans importante y acaban hundiéndose. Eso no es honestidad. Es un mal negocio. Sólo porque un juego sea comercialmente exitoso no quiere decir que se haya vendido o que no sea honesto.

De algún modo, *MK vs. DC* abraza el estilo 2D de los clásicos. ¿Tienes planeado mantenerte fiel a las raíces de la serie?
- Tenemos algunas ideas que estamos desarrollando, pero desde luego no hay nada definitivo. Este juego es primordialmente 2D, pero tiene elementos 3D, lo que nos ha permitido hacer cosas con los decorados que no habríamos podido con un motor estrictamente 2D. Hay beneficios con cada uno de estos aspectos, pero no sabemos cómo será el próximo juego.

«ME ENCANTARÍA VER ALGÚN DÍA UN MORTAL KOMBAT VS. MARVEL UNIVERSE»

Y finalmente, la pregunta del millón de dólares: ¿cómo quiere Ed Boon que sea su próximo *Mortal Kombat*?
- Hay varias direcciones que me gustaría tomar en el próximo ***MK***. No podemos llevarlas a cabo todas, porque algunas de ellas están en conflicto con otras. ***Mortal Kombat vs. Marvel*** sería chulo. Sería divertido volver a un ***Mortal Kombat*** calificado con un M (*nota: se refiere a la M de Mature, clasificación estadounidense de los juegos para adultos por su alto nivel de violencia o situaciones para jugadores maduros*). Supongo que, al final, todo se reduce a una cuestión de ponerse a pensar...

_BEN REILLY

10 RAZONES
PARA TENER LA SAGA MORTAL KOMBAT EN UN ALTAR DE SANGRE

1 GALERÍA DE ASNOS
Sin duda, el gran atractivo de la saga Mortal Kombat es su colección de luchadores. Como una especie de reverso oscuro de los tópicos del cine más blanco de artes marciales que glorificaba Street Fighter, todos los luchadores de MK son de una chunguez que pasma: cyborgs chiflados, perras del infierno, ninjas apocalípticos, nigromantes...

2 NOMBRES PERFECTOS
De raíz orientaloide, pero de naturaleza propia de película de ninjas tailandesa, el estilo nominativo del juego, empezando por su propio título, es poesía del inframundo gracias a personajes que se llaman Kobra, Kabal, Goro, Bo' Rai Cho, Moloch, Noob Saibot, Sektor o el creíble fake parido por EGM (con el beneplácito de Ed Boon) Nimbus Terrafaux.

3 VIVA LOS NOVENTA
Superada la inocencia del píxel, aún sin el músculo técnico preciso para el realismo absoluto que ahora nos hace bostezar, la serie es hija perfecta de una década que arrancó, simbólicamente, con Milli Vanilli. Con esa estética que se anunciaba adulta aunque era tan inmadura como la de sus precedentes, MK es tan representativa de la década como el grunge, Sonic o Image Comics.

4 A TOPE CON EL ULTRAGORE
Pensar en Mortal Kombat es pensar en fatalities grotescas, ridículamente excesivas, con luchadores que se arrancan columnas vertebrales y se convierten en surtidores de esa sangre espesa, como alquitrán rojo. Quien no haya adorado la ultraviolencia de MK no ha sido adolescente.

5 A TU MADRE NO LE GUSTA
Ante la descarga de excesos de MK, el rechazo frontal de asociaciones de padres, periodistas de tercera y moralistas de cuarta la saga se convirtió (con el inexplicable magnetismo que eso conlleva) en el primer placer prohibido de muchos adolescentes, por delante de la pornografía barata o las películas de zombis italianas. Y no miro a nadie.

6 LO DIGITAL ES FENOMENAL
La idea de digitalizar a actores para que se destriparan es una idea que, aunque se ha abandonado en los últimos años, le ha dado a MK su impronta visual característica, y que en cierto sentido no ha abandonado. Hasta su última entrega, donde se falsean las 2D, se respeta la encantadora rigidez impostada de los movimientos de los luchadores.

7 FIDELIDAD A SÍ MISMA
Mortal Kombat, debido a su naturaleza exploit y su desvergüenza adolescente, ha rechazado la evolución jugable y estética de lleno, y cuando no lo ha hecho, ha fracasado miserablemente. Por suerte, ha sabido reconocer ese fracaso, y por eso MK vs. DC tiene ese estilo 2D tan encantadoramente caduco. Ajena a las modas, sigue siendo tan insolente como para respetarse solo a sí misma.

8 MACARRISMO
Los decorados donde se enfrentan los luchadores de Mortal Kombat parecen portadas de discos de thrash metal. Van vestidos con armaduras ostentosas, enseñando muslo y pechuga. La estética de Mortal Kombat, con sus voces digitalizadas, sus jetas digitalizadas, su moral digitalizada, es chusca, chirriante y excesiva. Y nos vuelve locos.

9 TODOS LUCHAN
Sólo vamos a dedicar un punto a la mecánica de Mortal Kombat porque, francamente, no necesita más. A diferencia de juegos de lucha complejos y exigentes, Mortal Kombat sólo pide memoria para retener los combos, agilidad y resistencia. Cualquiera puede jugar a la serie, y sus secretos se aprenden en minutos.

10 PE-LI-CU-LO-NES
Despreciadas incluso por los fans de la serie, las dos primeras películas de MK son despiporre marcial para todos los públicos en estado puro. Con un sentido de la maravilla y un diseño de decorados soberbio, son clásicos de videoclub de gasolinera.



WONDER WORLD

PARQUE DE ATRACCIONES

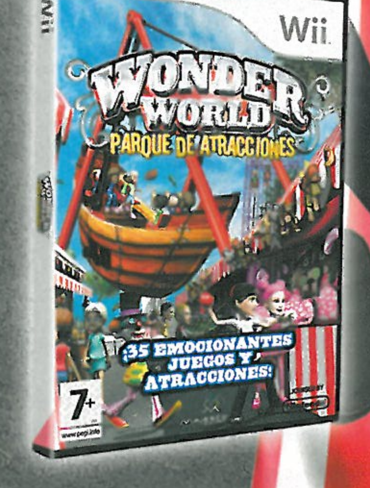
¡VENTE AL PARQUE!

El mando de Wii™ es tu pasaporte hacia el más divertido de los Parques de Atracciones. Una fantástica experiencia que vivirás en Wii™ y que te traerá a casa nada menos que 30 actividades apasionantes y 5 atracciones de feria. Consigue el mayor número de premios y obtén ítems para mejorar a tu personaje.









La diversión está servida, ¡Y SIN TENER QUE HACER COLA!











EL HOMBRE ELEFANTE

LITTLE BIG PLANET

100°

LITTLE BIG PLANET

RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA...

SONIC THE HEDGEHOG

0°

LAS DUDAS HAN QUEDADO DISIPADAS. NO SÓLO ES UN REVOLUCIONARIO JUEGO SOCIAL, UN PLATAFORMAS EXCEPCIONAL Y UN TÍTULO CARISMÁTICO: ES EL JUEGO DEL AÑO DE SONY

En **Media Molecule** han tenido bien claros sus objetivos desde que dibujaron en un papel los primeros bocetos de ***Little Big Planet***. Cuando viajamos para probar el título a Londres hace más de seis meses, tanto el núcleo principal del juego como los principios fundamentales que hoy luce estaban presentes, inalterables e inconcebibles de otro modo. Hay que tener muy presente que ***Little Big Planet*** no es un plataformas con un potente editor, ni viceversa. Tanto su estructura jugable plataformera como sus ínfulas de libertad total a la hora de crear son dos motores sinérgicos e inseparables, ya que para disfrutar de las principales virtudes de este juego es imprescindible zambullirse en ambas características.

Salto de precisión.

En el espectro jugable, ***LBP*** se muestra conciso y virtuoso: tan sólo dispondremos de dos acciones, salto y agarre, para deambular por los tres planos de acción. La falsa tridimensionalidad entorpece en las primeras partidas pero resulta completamente decisiva; comprender su inclusión no sólo enriquecerá el milimetrismo a la hora de presentar situaciones más complejas, sino que el creador de niveles se vería infinitamente limitado sin esta particularidad.

Pese a esa simpleza inicial, inteligentemente buscada por **Sony** para atraer ese gigantesco público casual perdido durante los años recientes, el fidedigno sistema de físicas y el excepcional diseño de **Media Molecule** consiguen hacernos olvidar que se trata de un juego con un potencial web 2.0 tan intrínseco. Una vez asimilado su preciosismo sin parangón (una mezcla de violento *gondrinismo* y retales) y todo tipo de excentricidades, desde constumbrismo mejicano a idílicos paisajes de Europa del Este, las diferentes posibilidades de cada nivel se expanden hasta lo impensable.

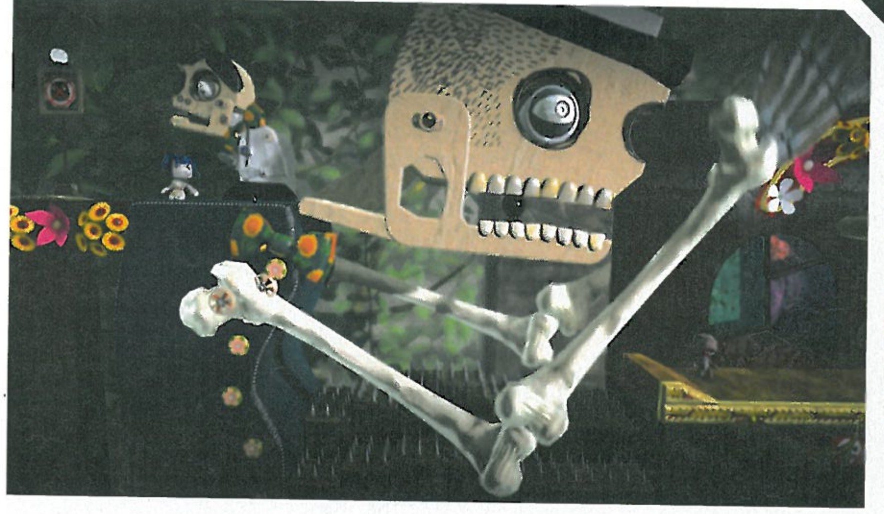
Sackboy es tan expresivo como icónico, resultando ser en carisma e impacto (y tras muchos años de espera) el primer rival real de Super Mario. El hiperrealismo de ciertas texturas impacta con estruendo al alojar, con total consentimiento, a livianos muñecos de fieltro. Quizás los más sorprendente ha sido comprobar el buen hacer y notable temple de **Media Molecule** diseñando niveles, algunos puntuales tan brillantes que sólo recordamos a la **Nintendo** más aplicada funcionando a un nivel semejante.

El Modo Multijugador es probablemente el más brillante jamás diseñado en el género. Resulta un cooperativo/contraoperativo excepcional, donde avanzaremos y en ocasiones deberemos incluso



PS3

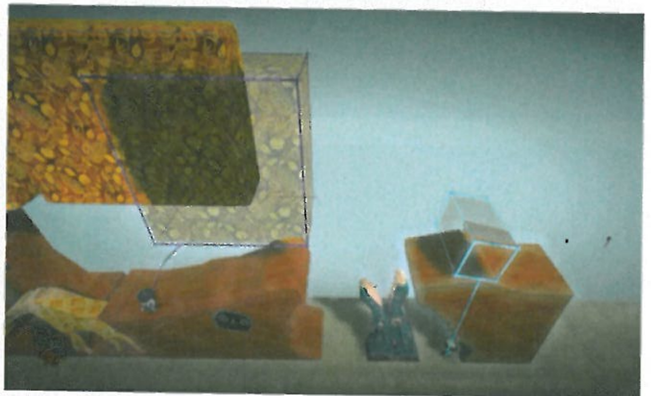
_GÉNERO PLATAFORMAS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR MEDIA MOLECULE
_DISTRIBUYE SONY C.E. _JUGADORES 1-4
_ON-LINE SÍ _TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.LITTLEBIGPLANET.COM



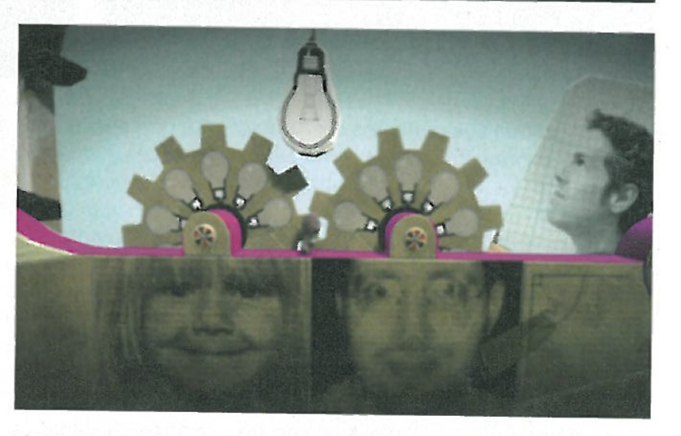
BANDA SONORA DE RENOMBRE La BSO de Little Big Planet, en contra de lo imaginable, abusa de licencias y grupos conocidos. Su implementación es tan acertada como la selección musical, con Atlas de los Battles como futuro himno oficial del juego: esas voces pitufadas y estribillo pegadizo es el equivalente a una rave en el universo de LBP_



PLATAFORMAS EN COMPAÑÍA Los plataformas nunca habían encontrado una fórmula para que su mecánica se adaptase a las partidas multijugador; en Little Big Planet, la mezcla de cooperación y gamberrismo logran uno de los títulos más disfrutables en compañía sin avasallarnos con modalidades extra_







ayudarnos para avanzar, aunque la carrera por ver quien es el primero en cruzar la meta se va alimentando a base de puntos, bonificaciones extra y un síndrome de Diógenes que nos llevará a perder horas experimentando saltos imposibles por una recompensa tan superficial como una pegatina.

Todo el juego se ha concebido para ser jugado en compañía, tanto *off-line* como *on-line*, en cualquier momento con la inmediatez exigible a estas alturas, incluyendo el espectacular editor. Los diferentes sackboys son independientes y personalizables, dando pie a delirios idóneos para la *machinima* en las manos de cuatro jugadores familiarizados.

SACKBOY CON SU CARISMA E IMPACTO PUEDE ENORGULLECERSE DE SER EL PRIMER RIVAL REAL DE SUPER MARIO

Diseñando nuestro mundo

El creador no funciona como el clásico editor donde personalizar nuestras texturas y ciertos elementos. Se trata de la herramienta de creación y alteración de un videojuego más extensa y mejor implementada de todos los tiempos.

Permite, cual lienzo en blanco, recibir todos nuestros delirios con unas restricciones ínfimas en comparación al catálogo de posibilidades. Retorcer estructuras, tamaño, materia, peso, indica patrones de movimiento, incluso pequeños apuntes de I.A. (dando pie a diseñar objetos que reaccionarán a nuestra presencia), pernos, plataformas giratorias, motores de impulso, botones y manivelas, *scripts* de aparición... y todo esto tan sólo manipulando los cimientos, porque la estructuray la decoración ya son inabarcables, máxime cuando mediante ➲



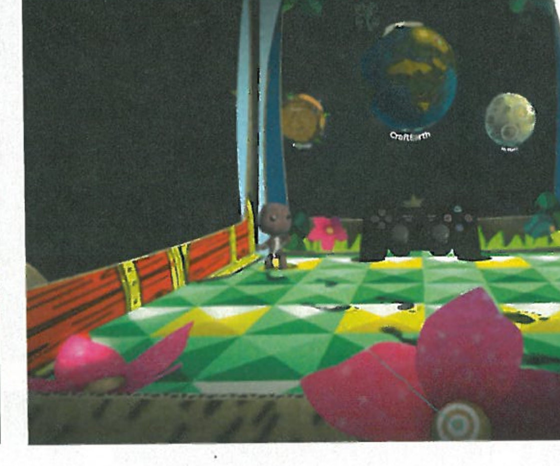
UN CREADOR CON POCAS BROMAS Pese a que el objetivo inicial de MM era diseñar un editor que pudiese utilizar cualquiera, la desbordante cantidad de opciones y su milimétrico funcionamiento queda relegado para los más pacientes. Ahora para todos ellos, advertirles que tendrán la herramienta más versátil y cuidada jamás imaginada, a la altura de las grandes comunidades de mods de PC.











BSO POLÉMICA
El retraso por la incorporación de versos del Corán en una canción nos pilló fuera de banda_

➲ la **PlayStation Eye** podemos capturar lo que se nos antoje y utilizarlo como pegatina (las cuales también son altamente manipulables).

Cabe puntualizar que la parte de creación es la más interesante y compleja, pero también la que exige más sacrificio. Este punto es muy conflictivo y poco gratificante para **MM**: somos conscientes de que no se puede haber hecho mejor, ni siquiera se podría haber explicado con mayor exactitud (el juego tiene múltiples tutoriales con los que comprender la función de cada pieza). Huelga decir que realizar un nivel completo y a la altura de los incluidos en el juego no es nada sencillo y puede llevar muchas más horas de las que uno se imagina (aquí es donde quizás el mercado casual encuentre reticencias para abordar ***LBP*** como se merece...). Los puntos negativos van ligados a *copyrights* y barreras legales infranqueables y pertinentes: no podemos crear nuestras propias BSO con MP3 incluidos en el HDD, ni utilizar imágenes más allá de las capturables con la cámara de **PS3**.

La red *on-line* tampoco debe considerarse un anexo, ya que **LBP** en mono-jugador sería como un artista sin público: inconcebible. Todos los niveles que realicemos podrán ser subidos a Internet, a disposición de los usuarios, los cuales podrán puntuar, comentar, descargar jugar e incluso modificar cada nivel. Esta filosofía, tan en boga en nuestros tiempos gracias al intercambio de información en redes como Facebook, Youtube, Flickr o la blogosfera es determinante y muy adecuada para una consola que consigue, con un título tan definido, dar el salto on-line necesario que tanto se le exigía. Las posibilidades son infinitas y ya la beta gratuita demostró que la implicación de los jugadores expandirá ***Little Big Planet*** hasta el infinito.

Es emocionante que una compañía como **Sony**, tan asociada con el corporativismo más agresivo, haya optado por dar alas hasta el final a **Media Molecule** con un trabajo con unas aspiraciones tan inocentes y nobles como ***LBP***. Tremendamente complejo, encantador y, quien sabe, quizás determinante, un clásico instantáneo que promete convertirse en un referente para el futuro, al menos en cuanto a mimo y tratamiento. ●

LA RED SOCIAL DE LITTLE BIG PLANET PROMETE ALIMENTAR A LOS USUARIOS DE FORMA INFINITA GRACIAS AL INTERCAMBIO Y LA COOPERACIÓN

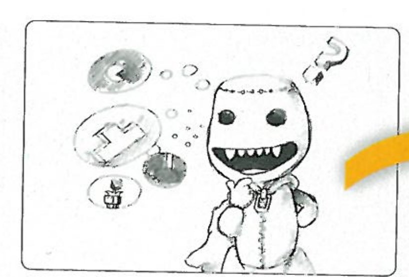
CONCLUYENDO
De humilde proyecto para PSNetwork a la esperanza de una plataforma, LBP siempre fue algo más y la demostración de que algo está cambiando en Sony. Un título ingenioso, carismático, profundo y excepcional en todos los ámbitos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
9,1	9,0	9,5	9,9		9,6

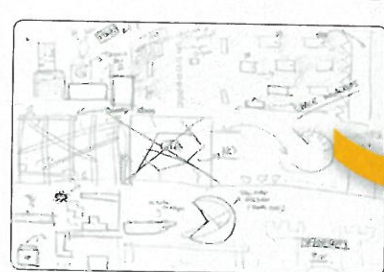
Xtreme a otro nivel

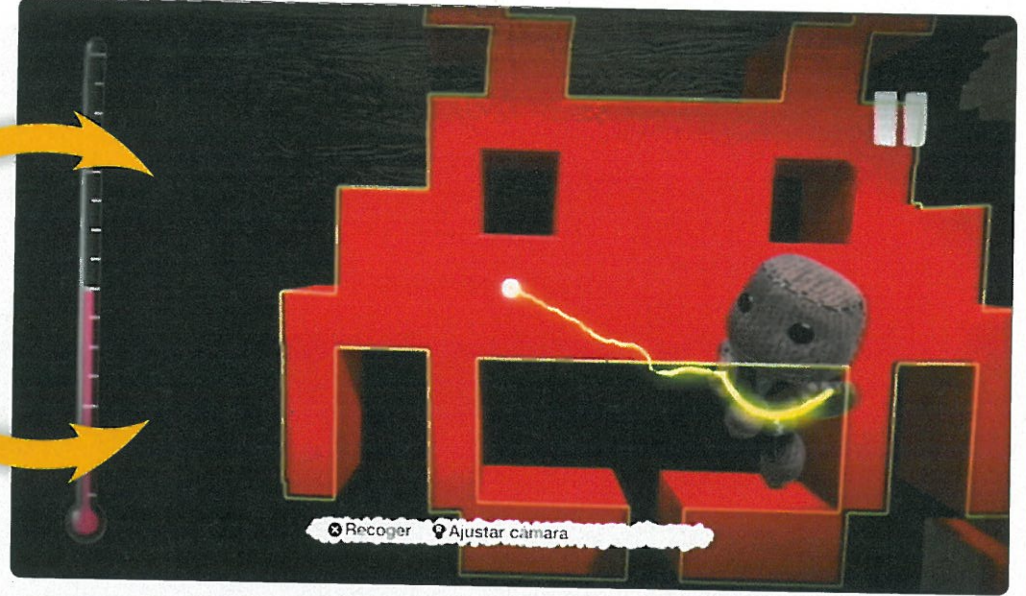
Con prisas y sin pausas, hemos diseñado nuestra propia fase para comprobar las posibilidades de LBP. Tras sudor y sangre, os presentamos el pequeño viaje de Sackboy por la historia del videojuego.

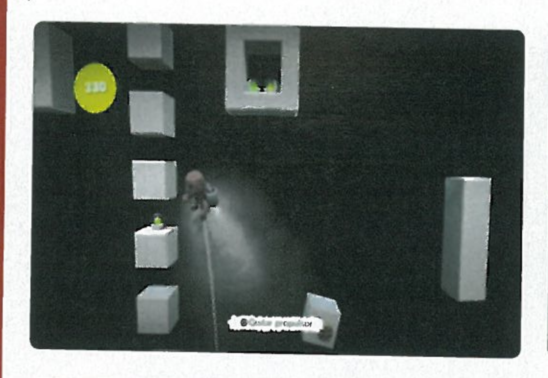
CONCEPTO Resulta indispensable tener muy claro qué quieres hacer antes de ponerte manos a la obra_

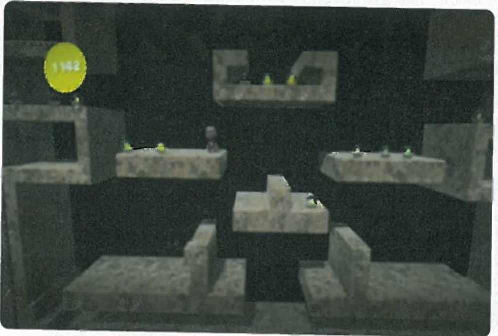


RUTAS ALTERNATIVAS LBP es vasto pero no infinito. Si no eres capaz de diseñar algo, busca alternativas_



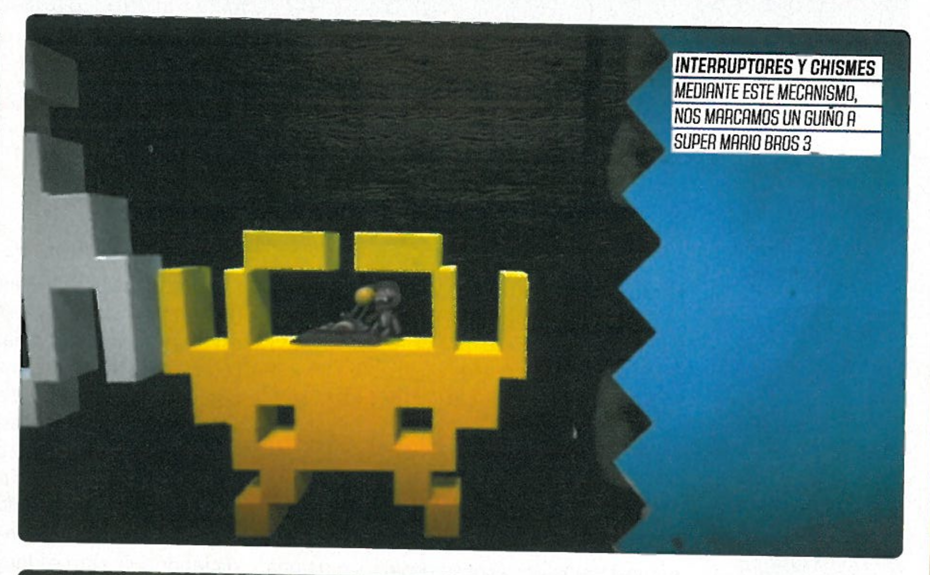




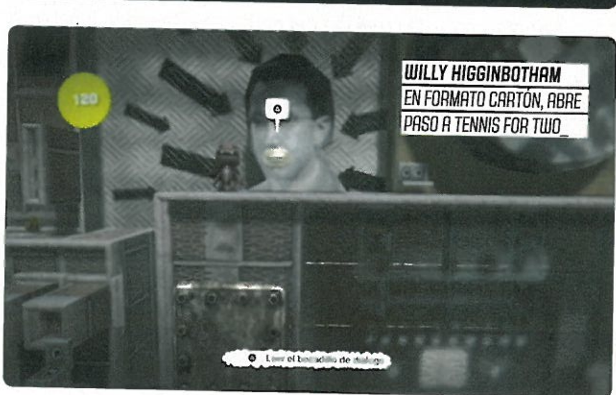








INTERRUPTORES Y CHISMES MEDIANTE ESTE MECANISMO, NOS MARCAMOS UN GUIÑO A SUPER MARIO BROS 3_



WILLY HIGGINBOTHAM EN FORMATO CARTÓN, ABRE PASO A TENNIS FOR TWO_





FUEGO ESTALINISTA No podía faltar el homenaje de turno a Tetris. Saltando con cautela por las diferentes figuras (decoradas, eso sí, estilo patchwork) llegaremos al final de nuestra particular odisea. Cualquier elemento puede ser impregnado con elementos peligrosos, como electricidad, fuego o gas tóxico, abriendo un abanico infinito de malvadas posibilidades_

KABOOM! EL JUEGO HACE GALA DE UN USO MUY CONSCIENTE DE LA ESTÉTICA DEL HONGO ATÓMICO, CON RESULTADOS GLORIOSOS_

_STAN BY

FALLOUT 3



BETHESDA HACE LOS DEBERES Y NOS DEVUELVE AL PÁRAMO POST-NUCLEAR, A LA INQUIETUD, LA VIOLENCIA Y, POR QUÉ NO... A LA COMEDIA

Hay que reconocer que **Bethesda** lo tenía complicado con ***Fallout 3***. No tanto porque les falte experiencia rolera (¡ni mucho menos!), sino por el peso específico de una serie como *Fallout* (su primera parte, especialmente) en el corazoncito de muchos jugadores. Auténtico juego de culto entre roleros curtidos, su puesto en el Olimpo se lo ganó no solo por un sistema de juego sólido, sino por su maestría para el impacto emocional (y eso que a algunos ya nos vale con quedarnos ciegos entre tablas de inventario y habilidades...). Pero empecemos desde el principio...

Buenos cimientos

Que **Bethesda** tomó las riendas de la tercera parte de *Fallout* con el estado mental adecuado lo evidencia su propia introducción: desde la tímida válvula en las entrañas de la radio de lo que veremos es un autobús escolar (tan importante la válvula como concepto...), hasta el impepinable *zoom out* para descubrir, al ritmo del *oldie I don´t want to set the world on fire*, un Washington D.C. arruinado, reforzada la sensación de desolación por el ulular del viento y la progresiva reverberación de la cancioncilla hasta llegar a ese grave Hermano del Acero que nos mira como diciendo «sí, esto es lo que hay». O tal vez esté planteándose si pegarnos un tiro con su rifle láser. Da igual. **Bethesda** parece querer decirnos nada más empezar que *Fallout* está en buenas manos, y el uso que también desde el principio, en menús y pantallas de carga, hace de la imaginería propia de la serie (Vault-Boy, y esa revisión retrofuturista de la estética de los cincuenta y la guerra fría), parecen corroborarlo.

Una vez dentro del propio juego, nos convencen, pero no sin apreciar cambios. Unos muy evidentes, como el salto a la primera persona, por ejemplo, aunque pueda pasarse a tercera en cualquier momento (poco recomendable, porque las animaciones del juego no son su punto fuerte y se nota especialmente en el personaje principal en esta perspectiva). Otros más atrevidos, como el plantear la creación del personaje de modo jugable, a través del nacimiento, infancia y adolescencia de nuestro personaje, durante las cuales iremos tomando las decisiones sobre atributos, habilidades básicas y aprenderemos los primeros mecanismos del juego. Y otros más sutiles pero muy importantes, como la historia que cohesiona la posterior exploración del mundo post-apocalíptico en que nos moveremos (ese Washington D.C. de la *intro*, alejándonos pues de la California de las primeras entregas).

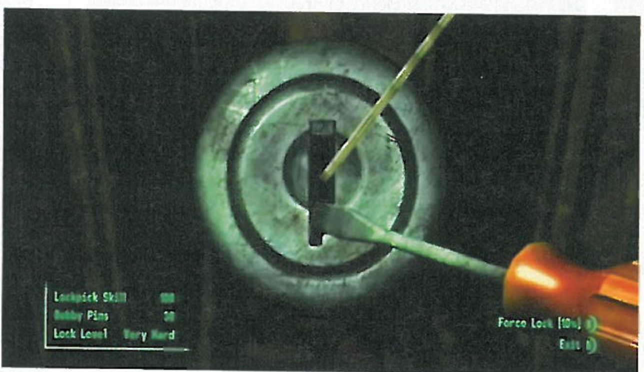
En ***Fallout 3***, nuestro personaje ha de huir del Silo 101 que le ha visto crecer para seguir los pasos de su padre, huido también sin explicación aparente. Esto, independientemente de los derroteros que luego tomará la trama (y que no me perdonaría desvelar), imprime ya al juego un aire diferente del *Fallout* original. Allí estábamos abandonados a nuestra suerte con un objetivo un poco etéreo (el *chip* de la depu-





_GÉNERO GUERRA NUCLEAR EN LA MAQUINA DE JUGAR
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA BETHESDA SOFTWORKS
_DESARROLLADOR BETHESDA GAME STUDIOS
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://FALLOUT.BETHSOFT.COM









DROGAS BLANDAS LAS DROGAS ABUNDAN, SON ÚTILES, Y CREAN ADICCIÓN. MÁS DURA, ESPERÁBAMOS_



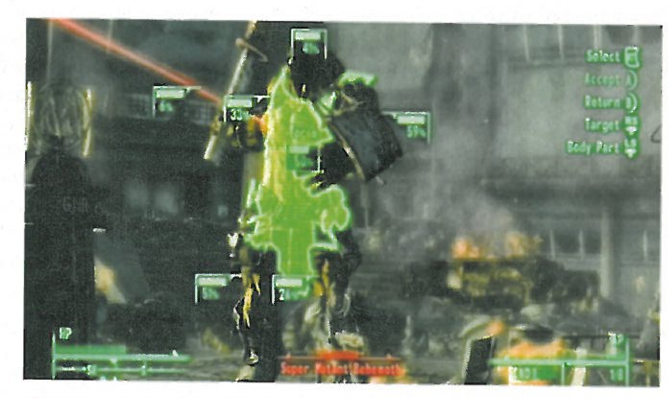
A ESCONDIDAS AGACHARSE IMPLICA ACECHAR, Y LOS ATAQUES CON ÉXITO IMPLICAN CRÍTICO AUTOMÁTICO_

radora) y sin una dirección clara. Aquí, hay un objetivo nítido, que está siempre un paso más allá. Los jugadores más ansiosos (me incluyo) corren el riesgo de sentir cierta contradicción entre la acuciante necesidad de encontrar al padre y perderse entre las diferentes tramas/misiones secundarias (como ocurría con, por ejemplo, *Mass Effect*). La facilidad para dejarse atrapar por la deliciosa desolación del Wasteland se ve así un poco perjudicada, y querer explorar y explotar el mundo puede llegar a ser, desde un punto de vista de «juego de rol», un tanto paradójico. Y hay mucho que explorar...

Sobreviviendo en el páramo

Consideraciones de arquitectura argumental aparte, que afectan a la atmósfera del juego pero ni mucho menos la matan (y que para algunos será directamente una nimiedad), el Wasteland de ***Fallout 3*** es un sitio puñetero. Cuando lo contemplamos por primera vez, a la salida del Silo 101, ya nos embarga cierto agobio: por los colores mustios, por el tamaño que se adivina, por la libertad de ir donde nos plazca. Luego descubrimos que esto de por sí ya conlleva ciertos, a veces terribles, peligros: no tanto por la radiación con la que nos topamos (zonas y alimentos contaminados), sino por las criaturas y humanoides afectados por ella, y los que intentan sobrevivirla por la vía del más fuerte... o el mejor equipado.

Fallout 3 nos enseña rápidamente que la moral en un mundo así queda herida de muerte. Saquear cadáveres está a la orden del día, tirotearse por agua purificada es casi una obligación. La moral en el juego no sólo es parte de su jugabilidad (el sistema de *karma* va marcando en qué punto del espectro moral estamos, y según nuestra posición se abren opciones, personajes que deciden acompañarnos o no, subtramas, etc.), sino que está distorsionada. Así, pasaremos con facilidad de comercializar con esclavos a liberarlos, y algunas acciones o favores pedidos resultarán costosos de llevar a cabo, o muy ambiguos (castigar a un personaje, por ejemplo, implicará matar a otra docena, y el juego considerará la acción como merecedora de «buen karma»). Lo más interesante, no obstante, es cómo el juego llega a meterse bajo nuestra piel, cómo llegamos a ➔



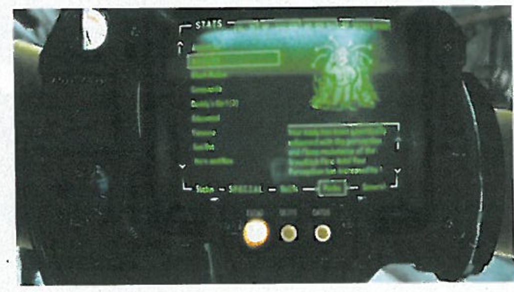
A FUERZA DE V.A.T.S.

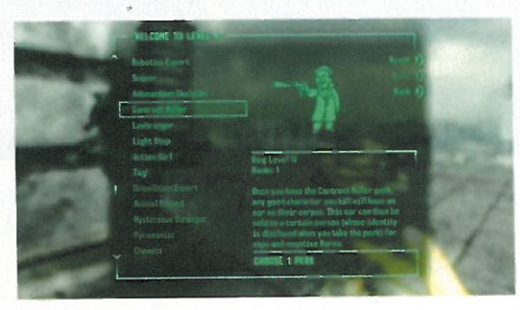
Es facilísimo meterse en problemas en *Fallout 3*, deambulando por el páramo o pasándose de listo con sus habitantes. El combate en primera persona implica más acción y menos gravedad que en el primer *Fallout*. El sistema V.A.T.S. no obstante, imprime algo de táctica y roleo, permitiendo gastar puntos de acción en disparos apuntados. Mucho mejor que la acción libre del juego, menos sólida, todo hay que decirlo.



ARMAS DE COMEDIA EL FATMAN, UN ARMA ABSURDA QUE LANZA MINI-NUKES, PARADIGMA DE LA COMEDIA VIOLENTA DE FALLOUT_









RADIANDO La radiación tiene efectos letales, principalmente, aunque también alguna que otra sorpresa en forma de mutaciones inesperadas...

RASGOS DE PERSONALIDAD

El sistema S.P.E.C.I.A.L. que ya usara *Fallout* se ha trasladado aquí casi tal cual. Los Perks, ventajas o dotes, abren infinitamente las posibilidades de personalización de personajes, tanto con *bonus* directos a habilidades o atributos, como rasgos secundarios particulares, que van desde el canibalismo a la aparición de ayudantes misteriosos aleatorios en momentos de combate.

encontrarnos replanteándonos nuestras acciones, ya sea ante una simple elección (¿debería? ¿lo haría mi personaje?), que a veces incluso llegan tirar por tierra la visión del mundo de juego que nos hemos construido (un nombre: Fawkes) o, en alguno de los mejores destellos de impacto moral y emocional del juego, con distorsiones de la realidad del personaje-jugador que rompen nuestras rutinas básicas.

Roleemos

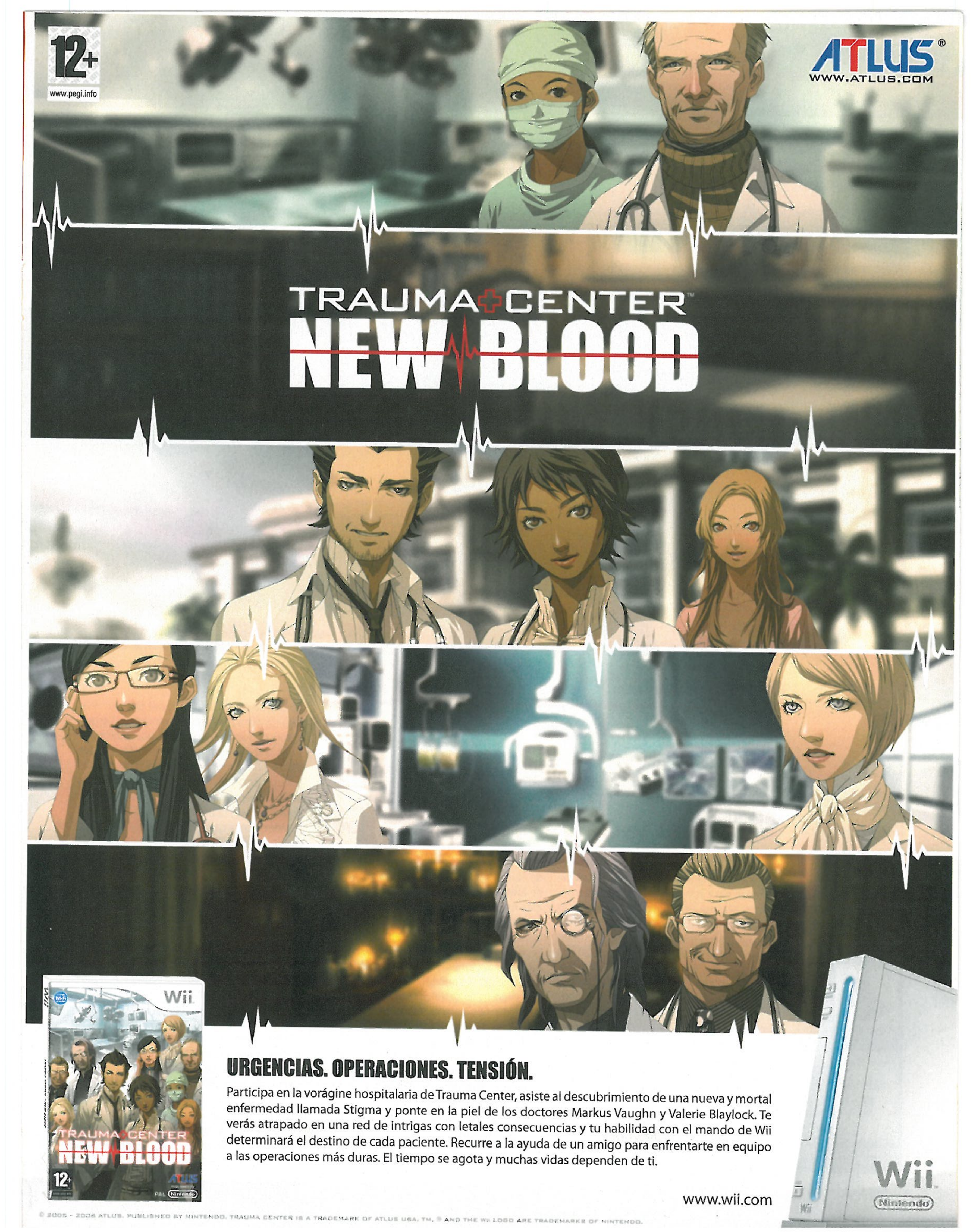
Pero más allá de argumentos, diálogos (que los hay, y en abundancia, y bien escritos), y moral, en términos más pragmáticos, ***Fallout 3*** es un juego de rol monumental, en cantidad y calidad. El sistema heredado S.P.E.C.I.A.L. permite, a través de atributos, habilidades y Perks (ventajas) que se aprenden con cada nivel, moldear el personaje y la jugabilidad que prefiramos (más orientada a la acción, un manitas, un hábil orador). La cantidad de destinos y actividades posibles sobrepasa: crear armas caseras (para usar chatarra como munición, por ejemplo), comerciar, curiosear en bolsillos ajenos, forzar cerraduras, *hackear* ordenadores, explorar cualquier sitio de interés (cientos, literalmente, repartidos por el enorme mapa), sufrir mutaciones, saquear, reparar... Porque el jugador debe prestar atención a varios aspectos, entre ellos el estado de armas y armaduras, que se desgastan y pierden eficacia, o los efectos secundarios de la radiación y el uso de estupefaccientes. Y el experto podrá sacar partido de las mecánicas que todo esto implica: maximizar habilidades con ropas y drogas y sufrir los efectos de la adicción, pero poder destinar puntos a otras habilidades; convertirse en un tanque en combate puesto hasta las cejas...

FALLOUT 3 ES UN JUEGO INABARCABLE, REPLETO DE OPCIONES PARA EL ROLERO... Y SUBTEXTO.

El mundo del juego invita seductora y terroríficamente a la exploración (túneles, edificios, poblaciones, otros silos... vayamos donde vayamos hay siempre algun lugar tentándonos), a descubrir una sociedad terminal... o renaciente (con sus sociedades secretas y su política post-apocalíptica), y a contemplar cómo podría ser un futuro en el que la tecnología nos revienta, literalmente, en la cara. Sí, claro, y abrirnos paso a escopetazos y explosiones sanguinolentas, también.

CONCLUYENDO
El mundo tras la bomba es puñetero. Y Fallout 3 se lo toma como debe: con humor cínico, violencia, y 100 horas de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,9	8,7	9,0	8,9	9,0	9,0


12+
www.pegi.info
ATLUS®
WWW.ATLUS.COM
TRAUMA CENTER™
NEW BLOOD
Wii
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
12+
ATLUS
PAL Nintendo
URGENCIAS. OPERACIONES. TENSIÓN.
Participa en la vorágine hospitalaria de Trauma Center, asiste al descubrimiento de una nueva y mortal enfermedad llamada Stigma y ponte en la piel de los doctores Markus Vaughn y Valerie Blaylock. Te verás atrapado en una red de intrigas con letales consecuencias y tu habilidad con el mando de Wii determinará el destino de cada paciente. Recurre a la ayuda de un amigo para enfrentarte en equipo a las operaciones más duras. El tiempo se agota y muchas vidas dependen de ti.
www.wii.com
Wii
Nintendo
© 2005 - 2006 ATLUS. PUBLISHED BY NINTENDO. TRAUMA CENTER IS A TRADEMARK OF ATLUS USA. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SERÉ AZUL... PERO TE PUEDO TODO ESTO ES MÍO: EL PUENTE, LAS TIENDAS, EL CHUCHO Y EL CORSÉ_

_MR WINTERS

FABLE II

MOLYNEUX ELEVA AL GÉNERO DEL ROL A NUEVAS COTAS, LIMANDO SUS ASPEREZAS Y POTENCIANDO SUS MAYORES VIRTUDES EN UN TÍTULO AMBICIOSO, ELEGANTE Y ESPECTACULAR



Donde un juego demuestra su capacidad para atrapar al jugador, para trasladarlo del plano de lo lúdico al terreno de lo emocional, es durante los minutos posteriores a concluirlo. Finalizada la historia, un buen juego nos dejará con una sensación exultante de logro, con la satisfacción de haber completado algo más que un mero pasatiempo, mientras que uno mediocre nos hará sentir vacíos. ***Fable II*** va un paso más allá. Finalizada la historia principal resulta muy fácil sentir auténtica angustia al tener que abandonar a nuestro personaje. Avatar y jugador parecen haberse fusionado gracias al grado de implicación que el juego de **Peter Molyneux** exige, y uno se siente vacío y culpable por tener que abandonar a nuestro protagonista. Esto es así porque ***Fable II*** se distancia de la tradicional narrativa épica donde el héroe es únicamente un instrumento para la consecución de algún logro extraordinario: la producción de **Lionhead Studios** corre en paralelo a esta idea motora de todo juego de rol y aventura, para ofrecer al jugador un conjunto de experiencias mucho más rico y complejo, donde el personaje irá definiéndose en función de nuestras acciones y elecciones. **Molyneux** redefine así el concepto de épica en un videojuego: ya no se trata únicamente de aquello que hemos logrado (salvar al mundo, vencer al villano, rescatar a la princesa...) sino de todo lo que hemos ido dejando atrás. Nuestros logros y fracasos, nuestras posesiones, las personas que hemos conocido y perdido, las cosas que hemos hecho. ***Fable II*** genera una historia a partir de un personaje, una historia propia y personal para cada jugador, y esa es su mayor grandeza.

En la entrevista que nos concedió **Peter Molyneux** el mes pasado nos transmitió su propósito de atrapar tanto al jugador más experimentado como al esporádico. Lo que entonces nos parecía una bravuconada imposible, hoy comprobamos como cierto: ***Fable II*** combina algunos mecanismos complejos y absorbentes del rol de línea dura y el de rol multijugador masivo con una sencillez de manejo y una clara apuesta por premiar al jugador, nunca castigarle, empaquetado todo ello en un acabado técnico y artístico impecable. Así, el jugador se encontrará con una historia de venganza y heroicidad en un Albion mucho más moderno que el del primer *Fable*, una mezcla entre la Edad media, el Renacimiento y la Revolución industrial.

El detalle con el que el mundo ha sido representado es digno de elogio. No encontraremos en ***Fable II*** escenarios descuidados, repetitivos o insulsos: todo está empapado de vida, una vida que transcurre según parámetros realistas, y de un humor negrísimo, muy inglés, definitivamente orientado a la sensibilidad de un adulto y que podemos disfrutar gracias a una traducción y doblaje extraordinarios. En Albion el día seguirá a la noche, la lluvia al sol, los relojes de los pueblos que visitemos funcionarán de verdad, las estaciones del año se sucederán y los habitantes llevarán sus vidas al margen de nuestras acciones. En tal escenario, ***Fable II*** traza dos líneas, y será decisión del jugador cuál de

_GÉNERO **ROL EXISTENCIAL**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **LIONHEAD STUDIOS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.FABLE2.COM/**



ESPECULACIÓN INFERNAL
¿Quién quiere desahuciar inquilinos pudiendo incinerarlos directamente?_

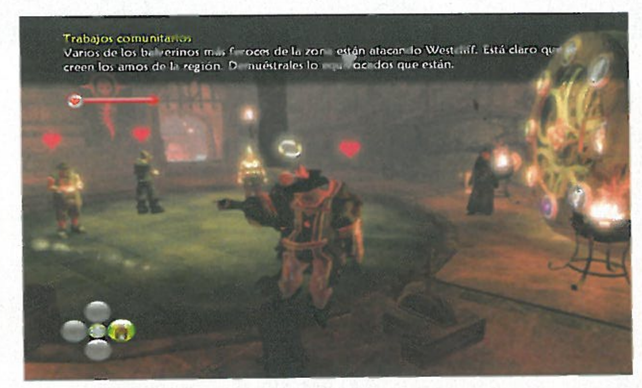
LAS QUE TIENEN QUE SERVIR
Herrero, leñador, camarero... el trabajo constante y entregado rinde pingües beneficios.

TODO TIPO DE TENTACIONES INVITAN A ABANDONAR LA HISTORIA

ellas seguir. Por una parte tenemos la historia principal, que nos llevará algo menos de veinte horas completar. Y, en paralelo, un sinfín de tareas, misiones secundarias, ocupaciones y actividades con las que la duración del juego se duplica, y gracias a las cuales ***Fable II*** logra tejer una verdadera identidad para nuestro personaje, creando auténtica empatía en el jugador. **Molyneux** nos repitió una y otra vez el esfuerzo que había puesto a la hora de crear todo tipo de tentaciones para que el jugador abandonase el camino de la historia principal y se zambullese en el rico, complejo y gratificante Albion que ha creado. El perro no es ni más ni menos que eso: una tentación con patas, un detector de metales móvil que, con sus ladridos, llamará nuestra atención sobre tesoros ocultos, alejándonos continuamente de nuestra ruta.

El mundo a tus pies

La exploración de Albion es quizás el aspecto más flojo de ***Fable II***. Privado de un minimapa en condiciones, y víctima de su propia ambición artística a la hora de construir mapeados preciosos, ***Fable II*** adolece de un exceso de tediosas pantallas de carga entre las pequeñas zonas en que compartimenta el mundo, sobre las que tendremos que ir saltando continuamente mediante un sistema de viaje inme-









LA VEZ LA DOY YO
NADIE SE TE COLARÁ EN LA PESCADERÍA SI ADQUIERES ESTE DISCRETO TRABUCO_



diato. Sería posible explorar todo Albion a pie, en tiempo real, pero los escenarios no son lo suficientemente abiertos como para que tal cosa resulte gratificante: los caminos están más trazados de lo que parece, y la exploración pura y dura rara vez resulta premiada con algo más que un insulso tesoro.

El combate, sin embargo, sí resulta destacable. Técnicamente muy simple, perfecto para el jugador novato, ofrece sin embargo la suficiente profundidad como para resultar altamente disfrutable, pues premia (tanto con experiencia como con eficacia y belleza plástica) la combinación de golpes de espada, disparos a distancia y uso de la magia (muy eficaz, quizás demasiado). Dominando esta combinación lograremos los mejores resultados, y la experiencia se irá haciendo más rica a medida que desbloqueemos diferentes habilidades, como fintas, combos, paradas o disparos apuntados (con los que podremos reventar cabezas a golpe de trabuco).

Sexo, mentiras y bolas de fuego

Pero donde ***Fable 2*** destaca por encima de otros títulos es en su capacidad para sumergir a nuestro personaje en un entorno realista que responde a nuestras acciones. Desde el principio deberemos tomar decisiones que afectarán a cómo los habitantes de Albion se relacionarán con nosotros. Si descuidamos nuestra alimentación y comemos cualquier cosa, por ejemplo, engordaremos asquerosamente, lo que reducirá nuestro atractivo físico (una dieta a base de apio y tofu es mano de santo, creedme). Si subimos el alquiler de las viviendas que vayamos adquiriendo (y todo Albion puede comprarse) obtendremos más dinero, pero la gente nos odiará. Es posible completar el juego comportándose como un auténtico degenerado, y lo cierto es que el camino del mal parece, en ***Fable 2***, más tentador, fácil, rápido y económicamente gratificante. Pero no todo se logra por la fuerza: para crear una familia, por ejemplo, debemos ser atentos, bondadosos, atractivos y... capaces de satisfacer sexualmente a nuestra pareja con la frecuencia requerida. Orgías, divorcios, viudas negras, decoración de interiores, estilismo capilar, travestismo, borracheras, negocio inmobiliario, genocidios... Albion ofrece un sinfín de variantes que definirán a nuestro personaje, crearán su particular historia, y complementarán y extenderán la historia principal de un juego técnicamente brillante y conceptualmente soberbio.

CONCLUYENDO

Un interfaz algo incómodo (por lo ausente), una escasa variedad de enemigos y lo tedioso de las pantallas de carga entre las zonas del mundo son los únicos puntos flojos de un título por lo demás extraordinario.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,4	9,6	8,9	9,1	 XBOX 360	9,1



PLAYSTATION Network
16+
www.pegi.info
Welcome to
the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisíaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3

BIOSHOCK 18+

PS3



_GÉNERO DROGAS, POLÍTICA Y SWING AÑEJO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR 2K BOSTON/2K AUSTRALIA
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.2KGAMES.COM/BIOSHOCK



CUAL NEMESIS ENFURECIDO IGUALITO QUE NUESTRO REDACTOR JEFE CUANDO NOS METEMOS CON SU PEINADO_





REJUGAR Si nos sobrara el dinero, este Bioshock merecería la pena sólo por su puñetero nuevo modo de dificultad.







_STAN BY

BIOSHOCK

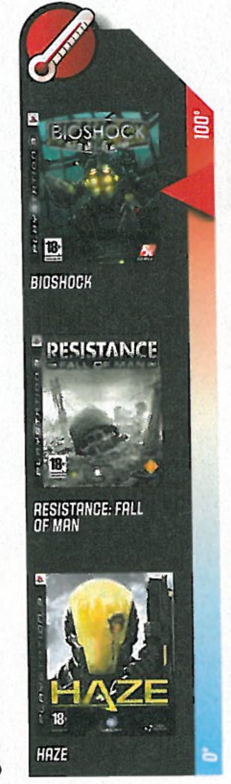
UN AÑO DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO SEGUIMOS HABLANDO DE RAPTURE... POR LOS MOTIVOS EQUIVOCADOS.

Vale, vale, era sólo por provocar un poco. No obstante, algo de cierto hay en esa entradilla, porque mientras que ***Bioshock*** se presta a varios niveles de análisis muy interesantes, en esta ocasión volvemos a hablar del juego de **Irrational Games**, perdón, **2K Boston**, por motivos mucho más prosaicos: su, finalmente cierto, lanzamiento en **PS3**.

Aprovecharía esta oportunidad para matizar cierto excesivo entusiasmo propio en aquella primera visita a Rapture, pero no tengo tanto espacio. Aunque sería más bien un *mea culpa* por pasar por alto ciertas taras que sí estaban, en favor de prestar mi atención a otros excelentes logros del juego. Logros que por otro lado siguen estando en esta versión para la consola de **Sony**: una exquisita dirección artística, ciertas capas socio-políticas que nunca está de más recordar, y un diseño de mecánicas emergentes sobresaliente (aunque las relaciones entre rapturianos fueran más planas de lo que algunos llegamos a ver) que afecta sobre todo al combate, dándole una profundidad más notable, incluso, en esta nueva versión (como ahora veremos)

Por otro lado, las taras, que podrían resumirse en dos palabras, vita-cámaras y sistema moral, han sido en parte subsanadas. La poca profundidad del sistema moral no se ha tocado, aunque tampoco creo que nadie esperara una reformulación de las reglas básicas en cuanto a Little Sisters se refiere. En cuanto a las vita-cámaras, la ventaja que la resurrección otorgaba, en cambio, puede eliminarse de un plumazo gracias a que el contenido descargable de la versión **Xbox 360**, que contenía la opción de desactivarlas, está incluido de serie en **PS3** (lo que también incluye los nuevos plásmidos). Más importante, no obstante, es el nuevo Modo de dificultad, Superviviente, donde como dice su lema, «cada bala cuenta». Y es que, además de aumentar comedidamente la resistencia e inteligencia de enemigos, el reto principal es la escalofriante escasez de recursos. Lo que logra que quien se aventure en este modo, recomendado para jugadores talluditos, agudice el ingenio y encuentre fórmulas de acción: por ejemplo, con el uso de plásmidos con menor coste de EVE (ya que tanto munición, como botiquines, dinero o jeringuillas de EVE están limitadísimos). El resultado es un esfuerzo creativo forzado en el jugador que resalta, como decía, la verdadera profundidad del combate de **Bioshock**.

Por lo demás, salvo ese Modo llamado Challenge Rooms que aún no está disponible (será descargable, y serán mini-escenarios paralelos), todo en Rapture sigue, más o menos, igual.



CONCLUYENDO

La desactivación de vita-cámaras y el nuevo nivel de dificultad ofrecen un reto más que interesante para jugadores experimentados. Por lo demás, estamos prácticamente ante el mismo juego: mismos logros y mismos fallos, incluyendo algunas ralentizaciones odiosas...

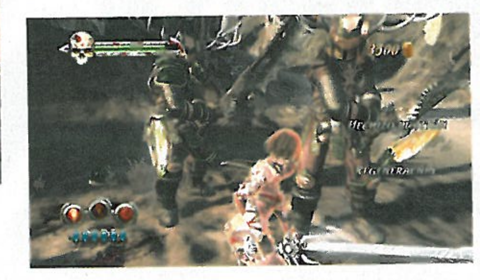
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,8	9,2	9,0	8,5	PS3	9,0



_GÉNERO SANGRE, TETAS Y PROFANACIÓN DE CLÁSICOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SECRET LEVEL
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB WWW.SEGA.ES/GAMES/?G=446









LA MUERTE DESNUDA Alguien debió decirles a Secret Level que los chavales se pirran por los pechos y los juegos violentos. Lástima que nadie les advirtiera de que no se pueden combinar juntos, o producirían estampas tan desagradables como ésta.

... AL MENOS, ALGO QUEDA DEL CLÁSICO

Mas allá del nombre y la implicación de los personajes de la *coin-op* original, el juego de PS3 incorpora elementos reconocibles por los fans de *Golden Axe*: los enanos (con su inolvidable tonadilla) a los que zumbar para conseguir magia y comida, los *bizarrian* (aunque débiles como un jilguero septuagenario) y las magias de fuego de Tyris Flare.



100°

RYGAR (PS2)

FINAL FIGHT STREETWISE (PS2)

GOLDEN AXE BEAST RIDER (PS3)

0°

_NEMESIS, EL BIZARRIAN

GOLDEN AXE BEAST RIDER

UNO DE LOS MAYORES LEGADOS SEGA, DILAPIDADO POR UN DESARROLLADOR INEPTO. DE NUEVO.

Durante los últimos meses, las vibraciones que transmitía este proyecto de revitalizar la franquicia *Golden Axe* no eran demasiado positivas. La ausencia de una beta de *preview*, el retraso en salir comentado en ciertas webs de solvencia de EE.UU...y por fin llega el juego a mis manos, las garras de un atribulado fan de la recreativa original.

Haciendo oídos sordos de aquellos que se atrevieron a juzgar a ***Beast Rider*** por sus diez primeros minutos de juego, le he dedicado horas, días, con la esperanza de encontrar algo positivo, algo que me permitiera reencontrarme con aquel trio de bárbaros que dilapidaron mi paga en los bares y mis tardes con la **MegaDrive**. Y mi corazón se rompió, al igual que mis pulgares, por obra y gracia de unos torpes llamados **Secret Level**, autores del despropósito.

Para ser concisos: ***Golden Axe*** les ha venido grande. En lugar de recuperar noblemente el legado de la *coin-op*, han preferido fusilar la ambientación de *Heavenly Sword*, han obviado una de las piedras fundacionales del original (el multijugador) y nos lanzan unas cuantas migajas a los mitómanos (los enanos y su melodía, algún que otro efecto de sonido de la máquina, la magia del Dragón o la aparición testimonial de Gillius). Pero incluso todo esto podría pasarse por alto si lo comparamos con el nefasto sistema de combate y defensa, que consiste en esquivar o bloquear dependiendo del color del ataque enemigo. Una idea prometedora que se torna en terrible cuando lo que nos ataca es una turba de cuatro o cinco enemigos. Según esquivas el ataque de uno, otro ya te está calzando un sablazo de los gordos, y así hasta que mueres, o decides correr para enfrentarte a ellos de uno en uno. Las bestias de esta nueva versión (herederas de los *bizarrian* de la *coin-op*) despliegan poderío...pero su barra de vida desciende cada vez que ejecutas un ataque especial con ellos, y encima el control, a su grupa, deja mucho que desear.

Nos gusta la violencia salvaje de ***Beast Rider***, y apreciamos el esfuerzo por recuperar una *coin-op* clásica. Pero no debería hacerse de cualquier manera. Por Dios, que **Secret Level** no le ponga las zarpas encima a *Afterburner*.

CONCLUYENDO

Otro golpe a la mandíbula de los nostálgicos. Secret Level malversa un legado memorable con un hack 'n slash ramplón, flojete a nivel gráfico y demencial en cuanto a control. Aunque no nos llevemos las manos a la cabeza: Sega ya hizo lo mismo con Golden Axe III en MD.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360	GLOBAL
7,0	7,8	5,9	7,5		6,0


16+
www.pegi.info
HURACÁN
TSUNAMI
TERREMOTO
ERUPCIÓN VOLCÁNICA
¡VIVE UN DÍA INFERNAL!
Nintendo
Wii
DISASTER
DAY OF CRISIS
DISASTER
DAY OF CRISIS™
Raymond Bryce, antiguo marine de los EE.UU. y especialista en rescates, vuelve a la acción. Un grupo de terroristas amenaza la nación aprovechando una devastadora serie de desastres naturales. Resiste los disparos entre huracanes y terremotos, ábrete camino entre edificios derrumbados para rescatar a los supervivientes, escapa de mortales tsunamis, sobrevive a violentas erupciones volcánicas... Para ello cuentas con un arma única: el mando de Wii. Enfréntate a 23 fascinantes niveles. Hazte más fuerte, mejora tus habilidades ¡y salva al mundo del desastre nuclear!
Wii
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.wii.com



7+

NINTENDO DS

_GÉNERO **HERMOSOS ROMPECABEZAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **LEVEL-5**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://PROFESORLAYTONDS.COM/**

LAYTON DE CALCUTA Los habitantes de St. Mystere son inútiles integrales. El profesor pierde más tiempo ayudando al prójimo y desfaciendo entuertos que ganándose la paga.

100°

PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

HOTEL DUSK

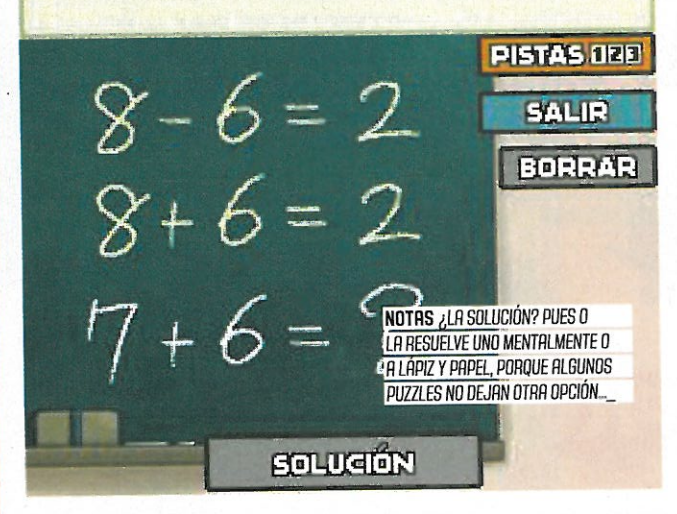
TOUCH DETECTIVE











NOTAS ¿LA SOLUCIÓN? PUES O LA RESUELVE UNO MENTALMENTE O A LÁPIZ Y PAPEL, PORQUE ALGUNOS PUZZLES NO DEJAN OTRA OPCIÓN..._

_KUN

EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

LEVEL-5 SE DA UN CAPRICHO DE PUZZLES CEREBRALES CON ENVOLTORIO DE AVENTURA

Aviso a navegantes: ***El Profesor Layton*** es un aventura de juegos cerebrales que va desde los sencillísimo hasta lo imposible; desde el *puzzle* de primaria hasta el juego de lógica tramposo que, cuanto más se piensa, menos se resuelve. Y, ante todo, es un juego irregular, cuyas mecánicas van desde el muy inteligente uso del *stylus* hasta la frustrante y ocasional necesidad de tomar notas a mano.

Todo ello, como ya comentaba en la *preview* (**Xtreme 190**), aderezado con unas bellísimas animaciones a pantalla completa que son más homenaje que plagio al bueno de **Miyazaki**, y un guión redondito, como cabe esperar de un estudio entregado al JRPG bien entendido, y que se da aquí un capricho que tiene revolucionada Japón. No sé yo si ***Profesor Layton***, precisamente por todo este mimo y detalle que envuelve sus ciento y tantos *puzzles* (unas 20 horas, contando los atascos), tendrá adeptos entre las hordas de seguidores hambrientos como zombies de todo lo que huela a cerebro. Pero lo merecería. Layton y su ayudante Luke están más cerca de la aventura clásica que del minijuego aséptico de los *trainers*, y puede ser una grandísima elección para esos dueños de **DS** que sabemos que no se acercan al videojuego tradicional por miedo.

Para los demás, las andanzas de una Villa Misteriosa donde cada pasito se ve enfrentado a minijuegos de todo tipo (¿recuerdan el enigma de las botellas de *Die Hard 3*?... pues imaginen resolverlo a golpe de *stylus*), aumenta su longevidad con un sistema de puntuación y compra de *puzzles* muy adictivo. Las promesas de contenido descargable completan una experiencia hermosa, pero un tanto limitada, por la discutible decisión de que aventura y *puzzle* se sucedan a ritmos distintos.

CONCLUYENDO

Una aventura un poquito alejada de los puntos fuertes de Level-5, pero de cuidadísima factura y resolución. Aunque las mecánicas vayan de lo exquisito a lo apresurado, la experiencia final es más que satisfactoria, aunque sea un título con vocación masiva.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,0	7,0	8,5	8,6		8,1



JUEGOS



Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJJUEGO GUITAR al 5575





guitar

Requiere 4 sms.



pang



quien



miahorcado



ingles

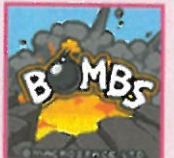


brain2



street

batman



minas

zuma



millonario

muro

trivial

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL

Coste del mensaje 1,5€ + IVA

TEMAS

Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575 Ej.:SJTEMA AMORCHINO al 5575

Requiere 4 sms

amorchino

paco



delfines

duendes



hadita

perritos



rmadrid

mala



estrella

MÚSICA ORIGINAL

ENVÍA SJTONO, ALTA SJPOLITONO, SJSONITONO Y 5575

EJ.: SJSONITONO ELLAELLE

TOP

TODO 100% ORIGINAL

Todas los tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante)
Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.

1	Kate Ryan - Ella Elle L'a	V.O ellaelle
2	Pitingo - Killing Me Softly	V.O killing
3	Jonas Brothers - S.O.S	V.O sos
4	Duffy - Mercy	V.O mercy
5	Decai - Ella y yo	V.O ella
6	Triunfo 2008 - Corazón Contento	V.O contento
7	Yves Larock - Rise Up	V.O rise
8	Celatas Cortos - Retales de una Vida	V.O retales
9	Nena Daconte - Tenía tanto que darte	V.O tenia
10	Triunfo 2008 - Agua	V.O agua
11	Beatriz Luengo - Pretendo Hablarte	V.O pretendo
12	Luis Fonsi - No Me Doy Por Vencido	V.O vencido
13	Rihanna y Bisbal - Hate That I Love You	V.O hate
14	Amy Winehouse - Back To Black	V.O back
15	Mondotek - Alive	V.O alive



Envía SJSONITONO DUDARIA al 5575



Envía SJSONITONO PELUCHITO al 5575

FONDONOMBRES

Envía SJFONDO seguido del código y el nombre al 5575 Ej.: SJFONDO HADITA ISABEL al 5575



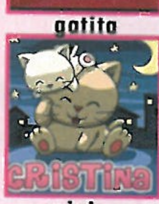
hadita



cesta



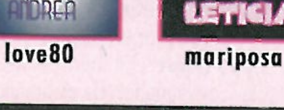
deshojar



gatita



lectura



love80

mariposa



mininos

perritos

FONDOS PARA DOS



abejitas



enamorados

corazonlila



ilove

minino

cereza

kissme



angelito

corazones

roja

Envía SJFONDO seguido del código y los dos nombres que quieras al 5575 Ej.: SJFONDO ABEJITAS ANA Y LUIS

Requiere 2 sms

ANIMACIONES CON PURPURINA

¡Brillan y echan chispas!



angel



amortribal

abrazo

teddy

mariposa



ardiente

corazoncito

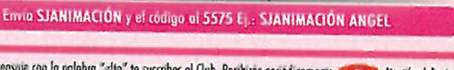




badgirl



espiral



Envía SJANIMACIÓN y el código al 5575 Ej.: SJANIMACIÓN ANGEL

Requiere 2 sms.



Atención al cliente 902167777



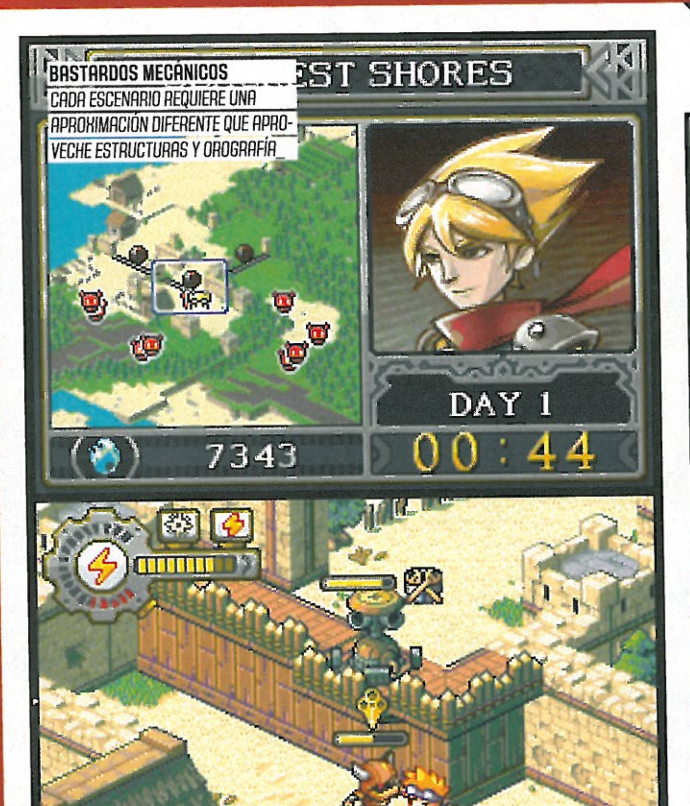


7+



NINTENDO DS

_GÉNERO TORRE DEFENSORISMO EMO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR 5TH CELL
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 1-2_ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.LOCKSQUEST.COM/



BASTARDOS MECÁNICOS
CADA ESCENARIO REQUIERE UNA APROXIMACIÓN DIFERENTE QUE APROVECHE ESTRUCTURAS Y OROGRAFÍA



PINTA Y COLOREA
EL MINIJUEGO CON EL QUE SE DISEÑAN LAS NUEVAS TORRETAS ES TAN SIMPLE COMO NAÍF: ¡PARECE EL LEGO!

_MR WINTERS

LOCK'S QUEST

UN GÉNERO QUE CADA VEZ GANA MÁS ADEPTOS, ADAPTADO AL FORMATO MINÚSCULO DE DS

Si con *Drawn to life* el desarrollador **5th Cell** nos regaló a los usuarios de **Nintendo DS** uno de los plataformas más originales y técnicamente redondos que hemos tenido ocasión de disfrutar en nuestra portátil, con este ***Lock's Quest*** reinciden, de nuevo, en esa particular combinación de originalidad y pericia técnica que parece ser marca de la casa, y con la que mejoran toda idea que cae en sus manos. Y el material original del que nace ***Lock's Quest*** no podía ser mejor: la mecánica adictiva e inmisericorde de *tower defense*, ese pequeño ingenio *flash* que lleva tiempo perpetuándose en infinidad de clones en diversas plataformas, siendo el *Pixel Junk: Monsters* de **PlayStation Network** uno de los más recientes, o *Ninja Town*, para esta misma **Nintendo DS**, que analizábamos el mes pasado.

En ***Lock's Quest***, como en cualquier *tower defense*, la base de la jugabilidad es la defensa de una posición estática de sucesivas oleadas de enemigos, mediante la disposición y configuración de muros y torretas. Lo que hace ***Lock's Quest***, y lo hace de forma excelente, es contaminar este patrón jugable, simple pero rotundamente efectivo, con diversas pinceladas que mejoran el producto y, sobretodo, lo hacen mucho más accesible al gran público. Así, en ***Lock's Quest*** tenemos a un personaje protagonista embarcado en su particular y épica historia de fantasía heroica. De nombre Lock, el joven ingeniero participará activamente en las batallas, reparando las torretas y muros que previamente, en la fase de diseño, habrá instalado. Además, en esta producción de **5th Cell** todo es un pequeño juego: desde diseñar una torreta juntando piezas que previamente habremos recogido en el campo de batalla a pelear o arreglar un muro, todo ello a golpe del lápiz táctico de la **DS**, con el que se maneja todo el juego.

Así, el juego avanza a lo largo de una historia combinando el descubrimiento y mejora de nuestras defensas, la configuración y disposición de éstas en la fase de preparación y las batallas propiamente dichas, turbamultas frenéticas donde pagaremos caro los errores cometidos en la fase de diseño y continuamente deberemos alternar entre la reparación de nuestras defensas y el ataque directo a los enemigos, una suerte de hordas de hombres mecánicos. Con un acabado gráfico sobresaliente, un divertidísimo Modo Multijugador (aunque no *on-line*) y sólo algunos problemas con la cámara isométrica como punto flojo, ***Lock's Quest*** aprovecha lo mejor de la mecánica de *tower defense* y la complementa con toda clase de bienvenidas adiciones.

100°

ADVANCE WARS DARK CONFLICT

LOCK'S QUEST

NINJA TOWN

CONCLUYENDO
A pesar de su mecánica repetitiva, Lock's Quest ofrece la suficiente variedad de misiones y minijuegos para enganchar de principio a fin. La variedad de enemigos y estructuras defensivas a combinar es uno de sus puntos fuertes, así como un muy divertido Modo Multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,8	7,8	8,2	8,6		8,4



¡YA ESTÁ A LA VENTA LA CARTOON NETWORK DE NOVIEMBRE!
REGALO: MÁSCARA PELUDA
CARTOON NETWORK
CN
REGALO: MÁSCARA PELUDA
¡LLEGA LA PELÍCULA DE BEN 10!
GRANDES SIMIOS
BEN 10
CÓMIC 'AGALLAS, EL PERRO COBARDE'
CARRERA CONTRA RELOJ
'MINOTAURO', SAGA DE
LIBROS PASATIEMPOS
REPORTAJES CHISTES
SÓLO 3,95 €
¿TRUCO O TRATO? ¡QUE TIEMBLE EL VECINDARIO CON LAS MÁSCARAS DE SUSTO!
CN
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network
Es una publicación de













MIYAZAKI ESTARÍA ORGULLOSO Los tonos acuarela del juego llevan a un nivel magistral la técnica del cel-shading_

POTENCIAL REALISTA Cada personaje se desenvuelve de distinta manera según su rasgo definitorio, el Potencial.



100°

OBLIVION

VALKYRIA CHRONICLES



ENCHANTED ARMS

0°

_BEN REILLY

VALKYRIA CHRONICLES

UN CONFLICTO INTERNACIONAL POR UN PRECIADO COMBUSTIBLE. HÉROES ENVUELTOS EN INCÓMODAS ALIANZAS. ERRORES TÁCTICOS QUE CUESTAN VIDAS... ¿ESTO ES ROL O ENSAYO SOCIOPOLÍTICO?

1935. Las fuerzas aliadas y las potencias del Este se pelean por el control del planeta, focalizado en una nación neutral de la que tiran unos y otros. En medio de este conflicto está Welkin, un joven que ama la naturaleza y que sueña con ser maestro, algo muy alejado del papel que le reserva esta batalla. Y entonces... ¿entonces qué? ¿Qué invento es éste? ¿Un puñetero telefilm, *Grandes Relatos Presenta: Guerra y Paz*? ¿De verdad es un juego de rol para **PS3**? ¿Y dónde leches están los guerreros con poderes ancestrales, las invocaciones, los cofres con doblones o las intrigas palaciegas? ¿Que invento es este?

Haya paz, haya paz. En ***Valkyria*** hay elementos fantásticos, como los seres del título o el Ragnite, un codiciado mineral que es el eje de la guerra en el juego. Pero es evidente que el título de **Sega** trae un soplo de aire fresco al evitar los tópicos del género, y apostar por una historia más realista y literaria.

Realismo que también se nota en el combate, basado en el clásico desarrollo estratégico por turnos, pero más dinámico y entretenido. A partir de una vista cenital, pasamos a controlar a los miembros de nuestro ejército, divididos en categorías como Francotiradores, Ingenieros o Artillería Pesada. Todas nuestros movimientos y ataques (y los del enemigo) consumen Puntos de Acción, pero se nos da un amplio margen de libertad para gestionarlos: gastarlos a tope en un único personaje, reservarlos para próximos turnos, atacar y ponernos a cubierto... Asimismo, ***Valkyria Chronicles*** usa trucos de los juegos de acción, que imprimen visceralidad y tensión a los combates: podemos realizar combos o *headshots*, por poner un par de ejemplos.

Los aliados inciden en el aspecto más atractivo del juego. En apariencia no tienen tanto peso, ya que suben de nivel en grupo. Es decir, todos los francotiradores o las tropas de choque reciben mejoras a la vez, al margen de sus miembros. Por otro lado, y ya en combate, si no llegamos a tiempo de socorrer a un personaje malherido, o si el enemigo le alcanza antes que nosotros, ese aliado se pierde para siempre. Contamos con docenas de personajes, pero el ambiente de afinidad con nuestro batallón cambia, y basta con que desaparezca un soldado que nos cayese bien. Todo



_GÉNERO SI TOLSTOI Y DOSTOIEVSKI TUVIERAN PS3...
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SEGA
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.SEGA-EUROPE.COM









esto es debido, en primer lugar, a la estupenda caracterización que se nos ofrece. Hasta el más secundario de los personajes tiene una apariencia y voz muy distintivas.

Pero además cada soldado tiene un rasgo distintivo, los Potenciales. No se tratan de los clásicos poderes *rpgeros*, tipo *experto en fundir metales élficos* o *tirador de arcabuz imbatible*. A veces es algo tan sencillo como una alergia al polen, que limita la respuesta del personaje en escenarios campestres; o la mayor eficiencia de un soldado ligón cuando hay cerca mujeres. Tendencias sexuales, odios entre razas o naciones, educación y cultura... Aspectos que definen a los protagonistas del juego, y que los acercan más a nuestro mundo, a la vez que los alejan un poco de los tópicos fantásticos, más ajenos a nosotros.

Muchos jugadores caerán en una pataleta cuando se topen con la inteligencia artificial del juego. Y estará justificada del todo, porque nos toca las narices que, en un juego que sobresale tanto en todos los aspectos, se nos chafe el desarrollo por una IA mal implementada.

Por su culpa, los combates de ***Valkyria Chronicles*** derivan a veces en un piedra-papel-tijera enervante. Pase que, por ejemplo, un tanque enemigo consuma sus puntos avanzando y retrocediendo una y otra vez. Pero la molestia se convierte en ofensa si se trata de nuestros hombres. Los aliados pueden abrir fuego tan pronto vean un enemigo, al margen de que ese enemigo esté en el equivalente virtual de Cuenca. Así, es fácil ver cómo se nos mete un artillero enemigo hasta la cocina, mientras nuestros aliados se afanan en disparar a un muro tras el que hay otro oponente. Da la impresión de que los personajes controlados por la consola se ciñen a un *script*, rígido y poco original.

SEGA ACIERTA DE PLENO CON EL MEJOR JUEGO DE ROL TÁCTICO DE LA NUEVA GENERACIÓN

Es la gran pega, que aleja a ***Valkyria Profile*** del status de obra maestra. Porque en todo lo demás el juego es magistral. Con su fabuloso *cel shading* y su estilo de anime centroeuropeo, el juego gana de calle el título de RPG más bonito de **PS3**. Realista, atractivo y original, este título es un oásis en medio de las fatigosas oleadas de juegos de rol clónicos.

CONCLUYENDO

Aunque parezcamos poco indulgentes, dejamos claro que Valkyria Chronicles no solo es un juegazo, sino también uno de los mejores, si no el mejor juego de rol programado para PlayStation 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,0	8,1	8,2	8,7	8,8

EL ASESINATO
KATE, LA HERMANA DE FAITH, ES ACUSADA DE FORMA INJUSTA DEL ASESINATO DE POPE, CANDIDATO A ALCALDE

_LEOLO



MIRROR'S EDGE

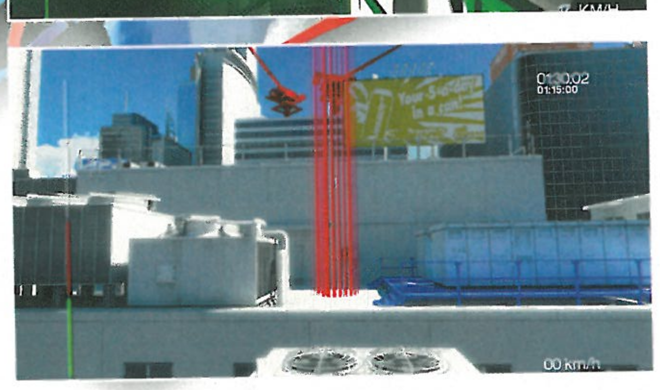
UN RUNNER SE MANTIENE AL MARGEN DE LA SOCIEDAD. ES UN MENSAJERO CON EL QUE EVITAR LA VIGILANCIA GUBERNAMENTAL. SE ESCABULLE DE LA POLICÍA, Y SE JUEGA LA VIDA SALTANDO DE TEJADO EN TEJADO EN BUSCA DE LA LIBERTAD Y LA VERDAD.

Así es Faith. La protagonista de ***Mirror's Edge***, uno de los títulos que más repercusión mediática ha tenido entre la prensa especializada. Y por fin ha llegado la hora de saber si se ha ganado esa fama merecidamente, o si sólo era un *bluff* con un envoltorio llamativo.

Después de escrudiñar los nueve episodios que dan forma a ***Mirror's Edge***, la primera conclusión es demoledora: por primera vez en muchos años mi pulgar izquierdo ha vuelto a dolerme. Se ha hinchado cual herramienta de jugador inexperto por culpa de Faith y sus saltos infernales.

La identificación con las acciones que el personaje ejecuta en pantalla es plena: el movimiento impecable de la cámara, las animaciones y unos efectos sonoros que reproducen hasta el choque de las manos de Faith contra el hormigón, se encargan de meternos en la piel de esta *runner* como nunca antes habíamos hecho en un juego. Cada uno de los episodios de ***Mirror's Edge*** se las apaña para dejarnos sin respiración. Sobre todo cuando se combina una huida de un grupo de policías con la necesidad de ejecutar enrevesadas maniobras de *parkour* al mismo tiempo. Por suerte, **DICE** ha sabido equilibrar la intensidad de estos momentos tan intensos con otros en los que predomina la exploración, sin enemigos, y con la meta de encontrar la salida como único (y en muchos momentos ya es más que suficiente) reto.

En contadas ocasiones, la única salida para Faith es enfrentarse a los policías que tan injustamente la persiguen. Para ello sólo cuenta con sus manos y la habilidad de desarmar a los guardias. Cuando les arrebata las armas, puede utilizarlas como en cualquier *shooter* en primera persona. La gran diferencia en ***Mirror's Edge*** estriba en que la munición es bastante escasa. Ni pistolas ni escopetas llevan mucho plomo en sus cargadores. Las ametralladoras tienen un recorrido más largo, sobre todo las grandes, que pueden convertirse en un auténtico quebradero de cabeza (como en sucede



CORRER CONTRA UN FANTASMA

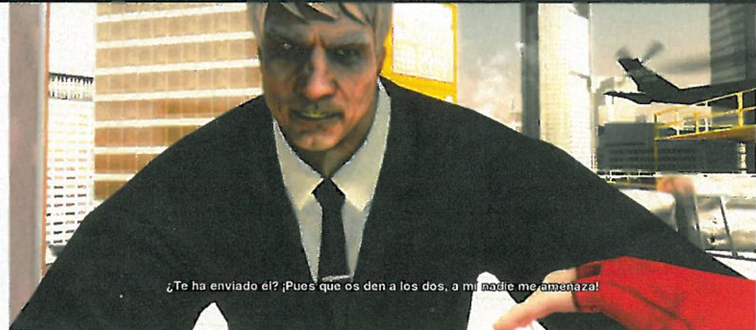
El modo on-line de ***Mirror's Edge*** te propone dos variantes. En Carrera podrás hacer el mejor tiempo en los escenarios que has recorrido en el Modo Historia. En Contrarreloj te encontrarás con 3 zonas de juego, cada una con 10 niveles. En ambas modalidades podrás correr contra los «fantasmas» de los mejores tiempos o de tus amiguetes.





_GÉNERO **SÁLTATE LA VIDA EN ROJO**
_PAÍS **SUECIA** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **DICE**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MIRRORSEDGE.COM**







RUNNERS, UNA COMUNIDAD Los *runners* forman un entramado entre los que ya hay algún desertor, como Jacknife. Pero más adelante en el juego, cuando por fin se encuentre con el verdadero asesino de Robert Pope, se enfrentará a unos personajes tan hábiles como los *runners*, aunque con la conciencia menos limpia. Alguna pelea va a resultar ineludible y te puedo asegurar que te va a costar mucho vencerles.

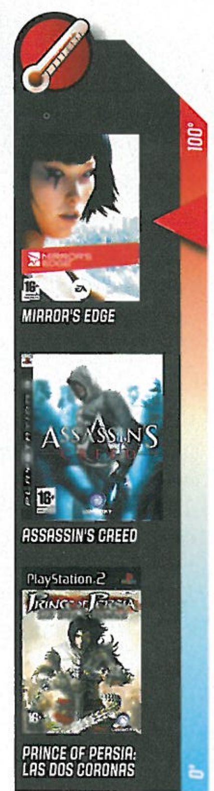
en el episodio que se desarrolla en el centro comercial New Eden).

Aunque la balística tiene su peso, lo que resulta fundamental es dominar las distintas acrobacias de Faith con presteza. Combinaciones como correr por la pared y después dar un salto para llegar más lejos, o correr por la pared, pulsar R1 para girar 90° o 180° (depende de la posición en la que te encuentres) y después L1 para saltar hacia lugares que parecían en un principio inaccesibles, dan una idea de lo enrevesado que puede llegar a ser el juego.

El guión, firmado por **Rihanna Pratchett**, tiene reservadas algunas sorpresas durante el desarrollo de la aventura. Como sucede con el enfrentamiento con Ropeburn, uno de los personajes claves dentro de la historia de ***Mirror's Edge***. No obstante, la mayor parte se irá desvelando en las escenas en 2D que se intercalan entre capítulo y capítulo. A nivel gráfico, ***Mirror's Edge*** es uno de los juegos más sorprendentes del momento. Parece mentira que se haya utilizado el Unreal Engine, porque la tecnología de iluminación Beast, de **Illuminate Labs**, ha conseguido cambiar el aspecto normalmente oscuro de los juegos desarrollados bajo Unreal por un entorno limpio y de colores brillantes. Los escenarios situados en los exteriores salen ganando, ya que las oficinas y estaciones de metro quedan un tanto desangeladas por el espíritu minimalista que se ha impuesto **DICE**.

La guinda a este pastel de hormigón y cristaleras relucientes la pone una banda sonora que ensalza el final del juego con un tema antológico: *Still Alive*. La canción ha sido compuesta por un Dj sueco, llamado **Solar Fields**, y en la que la cantante **Lisa Miskovsky** ha puesto su sugerente voz. El *single* se pondrá a la venta en noviembre con *remixes* de Djs de fama mundial como **Paul van Dyk**, **Armand Van Helden**, **Junkie XL**,**Teddybears** o **Benny Benassi**. *Still Alive* es también uno de los contenidos que se irán desbloqueando dentro del apartado de extras del juego, entre los que además hay bocetos del arte utilizado durante su desarrollo y las secuencias entre episodios.

Entre las críticas que podríamos verter sobre ***Mirror's Edge***, la primera que se me viene a la cabeza es la disposición de botones, aunque en las opciones existen cuatro perfiles diferentes: de todos modos, supongo que debe resultar bastante complicado trasladar toda la intensidad de las plataformas a un entorno en primera persona sin tener que sacrificar algo por el camino. Por otra parte, la monotonía que algunos encuentran en sus escenarios se ve compensada por lo envolvente que resulta el juego. No es difícil darse cuenta de que estás resoplando después de haber alcanzado la meta en alguna de las secciones más complicadas. De lo que no me cabe duda es de que ***Mirror's Edge*** supone toda una experiencia.

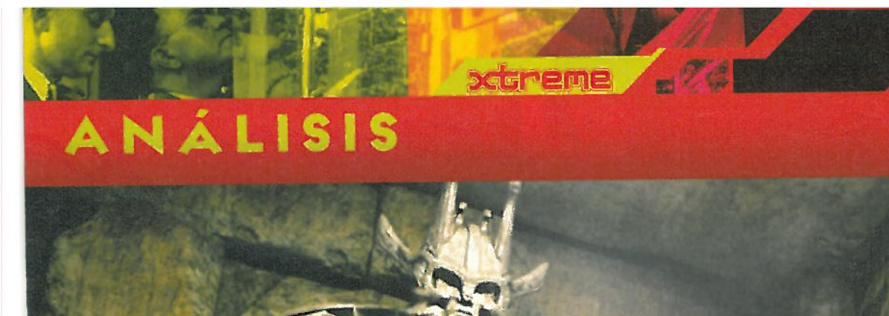


CONCLUYENDO

Mirror's Edge se encontrará con detractores y seguidores acérrimos. Yo estoy entre estos últimos. El juego tiene encanto, a nivel gráfico y a nivel de mecánica de juego, y encima tiene un modo on-line que sabe cómo picarte.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,1	9,2	9,0	8,5	9,1

PS3 · XBOX 360



_CHIARAFAN

TOMB RAIDER
UNDERWORLD





EL MEJOR JUEGO DE LA SAGA HASTA LA FECHA, PERO... ¿ES SUFICIENTE PARA LOS EXIGENTES TIEMPOS QUE CORREN?

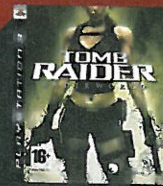
Ser el icono femenino del videojuego más reconocible de la historia de esta industria acaba pasando factura. Lara y su serie de juegos han pasado por casi todas las etapas: de unos espectaculares inicios, que definieron en cierta medida una nueva generación de juegos, cuando todo era aclamación popular, pasó lentamente a experimentar cierto desdén por parte de un grupo de usuarios que veían como las entregas posteriores, pese a no sufrir grandes bajones de calidad, tampoco ofrecían cambios sustanciales. Con el cambio de generación y la aparición de los 128 bits, la arqueóloga desapareció para preparar su regreso por todo lo alto, pero *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* acabó por hundirla en el ostracismo. De ahí la sacaron los programadores de **Crystal Dynamics**, que con *Tomb Raider: Legend* consiguieron revitalizar la saga y con el más reciente *remake Anniversary* confirmaron esta tendencia al alza. Ahora, el reto consistía en traer de nuevo a Lara de la mano hasta uha nueva generación (aunque ya había debutado en **Xbox 360** con *Legend*, era poco más que una versión mejorada de la de **PS2**).

Woman on Top

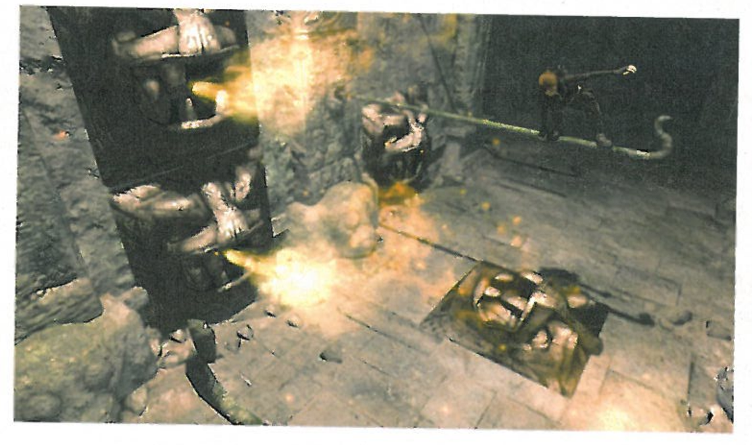
Este nuevo capítulo empieza fuerte: el típico tutorial en la mansión de la protagonista tiene lugar, pero de una forma muy diferente, ya que la casita de Lara está en llamas tras una explosión. De aquí retrocedemos en el tiempo para comenzar a contar una historia que de forma realmente conseguida enlaza lo antiguo y lo nuevo, ya que introduce elementos y personajes que van desde la primera entrega hasta las más recientes, y que intenta resolver todos los asuntos pendientes que tiene Lara con su pasado y el de su familia. En fin, multitud de guiños que los fans de la saga agradecerán tremendamente.

La mecánica tradicional de viajes por todo el globo, con sitios exóticos que parecen sacados





_GÉNERO **EXPLORACIÓN PLATAFORMERA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **WWW.TOMBRAIDER.COM**



LARA SE MUEVE Las posibilidades de la protagonista a la hora de despachar a los enemigos son más grandes que nunca, aunque los combates siguen pareciendo algo descafeinados y faltos de tensión.







EL MARTILLO DE THOR El argumento del juego gira en torno a un misterioso mundo subterráneo conocido y temido por varios pueblos antiguos, como los nórdicos primitivos.

de una postal turística, sigue presente. Comenzamos en el Mediterráneo para explorar unas ruinas sumergidas, y después visitaremos las selvas tailandesas y los templos precolombinos de México. Todos estos entornos están creados con un grado de detalle y belleza ciertamente elevados; sin duda uno de los puntos fuertes del juego. Y es que recorrer estos paraísos se convierte en una experiencia en sí misma. Una experiencia de contemplación y tranquilidad, eso sí. Los que busquen acción a mansalva no la encontrarán aquí: aunque la figura de Lara siempre se represente con las pistolas en ristre, la verdad es que las emplea poco. Cierto es que se ha dotado a la joven de nuevos movimientos de combate (la posibilidad de disparar mientras estamos colgados de un saliente, de apuntar a dos enemigos a la vez e incluso una espectacular patada voladora), pero ni la diversión ni la dificultad del juego provendrán de este elemento.

Porque la chicha de todos los *Tomb Raider* siempre ha sido la exploración inteligente de los escenarios. A la dificultad añadida de los saltos, carreras y *puzzles*, se une en muchos casos la necesidad de averiguar qué es lo que tenemos que hacer en cada uno de los entornos a los que vamos accediendo. Este siempre ha sido el caballo de batalla para muchos jugadores que rechazaban el juego por su gran dificultad, y por eso los responsables han intentado solucionarlo con un sistema de pistas a través del menú del juego. Ciertamente esto le resta complejidad al juego, pero también frustración para la gran mayoría de los usuarios.

Así pues, nos encontramos ante un título más accesible para el gran público que cualquiera de los anteriores, y si a esto unimos que el diseño de los niveles es exquisito, la elección de los escenarios la más acertada de toda la saga (nada de complejos industriales o edificios *hi-tech*: lo que quieren los fans de Lara son templos perdidos en la jungla y ruinas de sobrecogedora presencia) y un sistema de animación y control que roza la perfección (realmente, al ver a Lara evolucionar en pantalla nos damos cuenta de que está más viva que nunca), nos encontramos sin duda ante un título que sin traicionar en ningún momento sus orígenes ha sabido evolucionar, aunque realmente no ofrezca nada novedoso. Ambas entregas son casi idénticas, pero cabe destacar que la versión **Xbox 360** recibirá capítulos adicionales descargables.



LA MOZA MULTIFORMATO

Si eres de los que aún no ha dado el salto a la nueva generación no te preocupes, aún podrás disfrutar de Lara. El juego aparecerá también de forma simultánea en PlayStation 2 (en la que será la cuarta de Lara en esta consola), Nintendo DS y Wii (con controles adaptados... arghhh).



CONCLUYENDO
Los fans de la saga lo acogerán con los brazos abiertos, y para los neófitos es el mejor punto de partida.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,0	8,6	8,7	8,0	8,6	8,7

RESIDENT EVIL 4

DEAD SPACE

CLIVE BARKER'S JERICHO

100°

0°

_JOHN TONES

DEAD SPACE

EL ESPACIO EXTERIOR NUNCA HABÍA SIDO TAN EXTERIOR. AL FIN, UN TÍTULO QUE HACE RECUPERAR LA FÉ EN EL GÉNERO.

En el tiempo que media entre nuestra *preview* del juego de horror galáctico de **EA** (y que os recomiendo revisar, en **Xtreme 190**, para una descripción detallada de ritmo, argumento y otras cuestiones en las que no incidiremos aquí con tanto detalle) y este análisis, la sospecha se ha convertido en un clamor: ***Dead Space*** es el juego con una ambientación más cuidada de la actual generación de consolas. Y la aseveración no es cualquier cosa: posiblemente lo sea, junto al grandísimo y al fin multiplataforma *Bioshock*, otro juego de aislamiento en entornos elefantiásicos y oscurísimos, y donde los estrechos pasillos que recorre el protagonista son la única zona respirable del universo que habitan: el fondo del océano en el juego de **2K**, el espacio exterior en el de **EA**.

La ambientación, enfocada a inquietar y desasosegar al jugador, es como decimos el valor más llamativo y elogiado de ***Dead Space***. El ingenioso empleo del sonido, repleto de susurros, golpes y ruidos cuyo origen exacto nunca descubriremos, es pura experimentación sádica con los nervios del jugador. ***Dead Space*** disfruta dando pistas sonoras acerca de la situación y cantidad de enemigos, solo para frustrarlas de inmediato, hacer bajar la guardia y que el jugador llegue confiado a su próximo encuentro con un alienígena. En ese sentido, tanto el trabajo de diseño sonoro como la banda sonora incidental (clarísimamente inspirada en la de **Jerry Goldsmith** para *Alien*) se encuentran entre los grandes valores técnicos de ***Dead Space***.

Y por supuesto, la estructura y diseño de la nave minera Ishimura, donde se desarrolla la acción, redundan en favor de esa ambientación gótico-galáctica (otro guiño a *Alien*: la nave es en realidad una casa encantada espacial). ***Dead Space*** no deja que el jugador llegue a perderse del todo por sus inmensos pasillos gracias al ingenioso dispositivo que le muestra de forma instantánea el camino a seguir, y por tanto, favorece la inmersión en la atmósfera del juego por encima de actividades de exploración ciega que acabarían sacando al jugador de la aventura en cuanto se perdiera y pasara dos veces por el mismo pasillo.

Da la impresión, de hecho, de que cada mínimo detalle de ***Dead Space*** está pensado en ese sentido, en el de la búsqueda de la inmersión total: la inteligentísima integración de la información relativa a energía, armamento, mapeado y menús circunstanciales en decorados y armadura del protagonista no solo proporciona a ***Dead Space*** una buena dosis de esa chorrada intangible y sin valor por sí misma llamada «realismo», sino una contundente reflexión acerca de cómo los videojue-











JUEGO DE PIERNAS NEMESIS, EN SU YA LEGENDARIA FASE DE CORTEJO A TRAVÉS DEL BAILE_

_GÉNERO SIMULADOR DE MUTILACIÓN CREATIVA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA REDWOOD SHORES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.DEADSPACEGAME.COM

gos dosifican la información y cómo, a menudo muy torpemente, la transmiten al jugador.

Dead Space no será recordado, desde luego, por sus innovaciones a nivel argumental, ya que el descaro con el que rapiña logros visuales de *Alien*, *La Cosa* y otras muestras de horror galáctico cinematográfico llega a extremos sonrojantes, pero como ensayo sobre el horror al vacío total (y no me refiero sólo a la atmósfera cero), ***Dead Space*** funciona perfectamente y sin necesidad de robar ideas.

Esa aproximación al horror absoluto proviene de un lugar inesperado, pero de lógica indiscutible para cualquier aficionado al terror moderno: de su posicionamiento como primer simulador de mutilación creativa. Como ya es de dominio público, los necromorfos que pueblan la nave son indestructibles. La única manera de detenerlos es con la ayuda de armas que en realidad son instrumentos de bricolaje extremo (cortadoras láser, sierras para metal y demás pornografía para blackandeckeróficos): hay que desmebrarlos, seccionando sus extremidades y mutilando sus órganos vitales. Como los necromorfos han desarrollado un organismo con extremidades igualmente afiladas y peligrosas, el destino de nuestro protagonista a menudo será el mismo: acabará desmembrado, hecho trizas, desconceptualizado físicamente, por así decirlo. Los campos de batalla, venza quien venza, suelen acabar con un panorama dantesco: decenas de extremidades de origen indeterminado (los necromorfos nunca dejan de ser humanos del todo), amontonándose y, en algunos casos, aún sacudiéndose con últimos y agónicos estertores.

Dead Space no ofrece simplemente un espectáculo sangriento (aunque, en ese sentido, aseguramos que es de primera categoría), sino que con la ambientación espacial y la fisonomía de los necromorfos, entre perversamente familiar y desbocadamente alienígena, aprovecha para explorar los límites del cuerpo humano, en qué consiste éste exactamente y hace preguntarse al jugador sus límites y sus porqués. En ese sentido, la carátula del juego, una mano cercenada flotando en el cosmos, es muy indicativa de los logros conceptuales de este juego, cuya magistral inspiración no procede de su mezcla de acción y suspense (que ya teníamos, por ejemplo, en *Resident Evil 4*) o de su diseño de producción (que es obvio que a pesar de sus aciertos bebe de fuentes muy conocidas), sino de la indescriptible y metafórica belleza de un torso sin piernas ni cabeza que flota en el espacio, en silencio, sin estridencias. Poesía de la desmembración al servicio del terror absoluto. Por eso, ***Dead Space*** es una obra maestra del horror extremo.

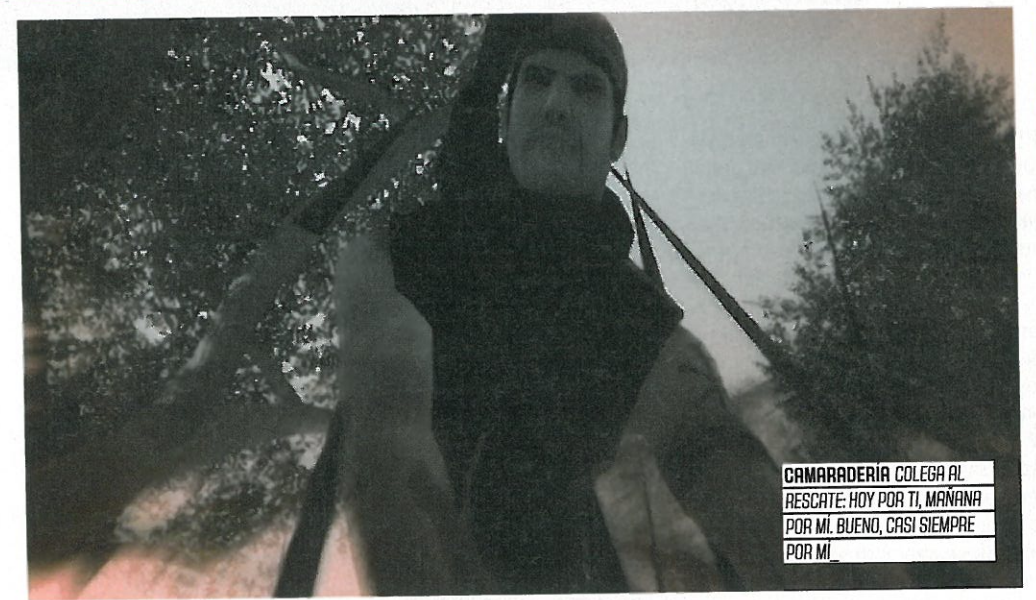
LA AUSENCIA DE UN MODO MULTIJUGADOR ES TRISTE, PERO DISCULPABLE



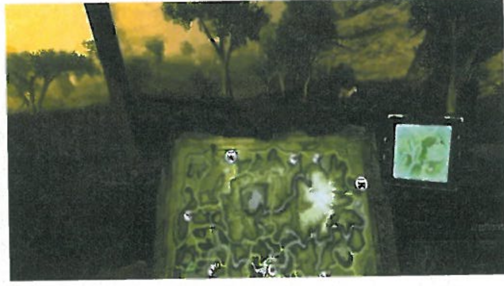
MARCA NIJO EL TÍPICO ENCUENTRO EN UNA FIESTA DEL SECTOR CON UN REDACTOR QUE AHORA TRABAJA PARA LA COMPETENCIA_

CONCLUYENDO
Por encima de su mezcla de acción y suspense, Dead Space reformula el terror interactivo... para siempre.

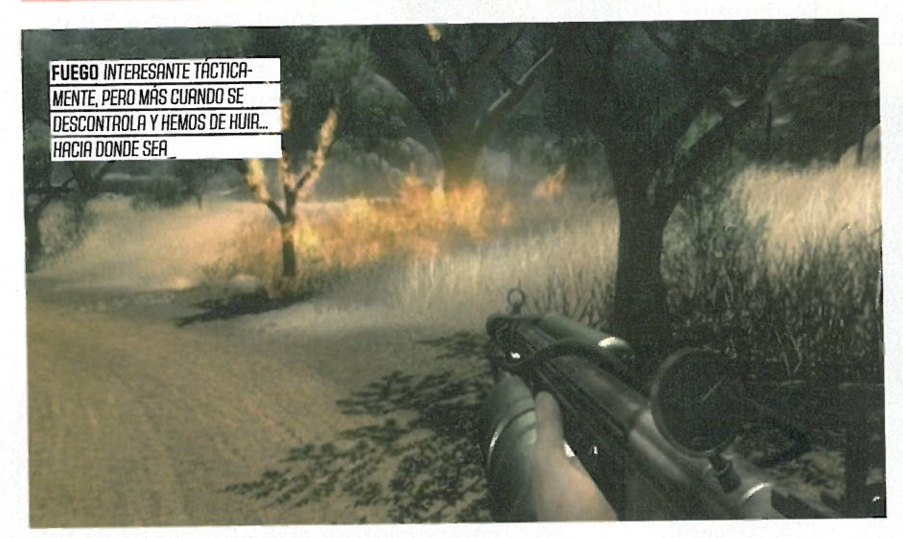
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,1	9,2	9,0	8,0	9,2	9,2



CAMARADERÍA COLEGA AL RESCATE: HOY POR TI, MAÑANA POR MÍ. BUENO, CASI SIEMPRE POR MÍ_







FUEGO INTERESANTE TÁCTICAMENTE, PERO MÁS CUANDO SE DESCONTROLA Y HEMOS DE HUIR... HACIA DONDE SEA_



SIN ANESTESIA El sistema de salud nos encanta, a base de mini-barras de energía parcialmente recuperable. Más espectaculares son los momentos críticos, con animaciones salvajes de extracciones de balas y metralla, presentes también el modo multijugador.

100°

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

GTA 4

FAR CRY 2

0°

_STAN BY

FAR CRY 2

UBISOFT ECHA LOS RESTOS EN LO VISUAL MIENTRAS INTENTA ALGO PARECIDO A UN GTA DE LA SABANA EN PRIMERA PERSONA

Dejando a un lado algunas dudas razonables pero mucho más peregrinas para lo que aquí nos interesa, como por qué narices este juego se llama ***Far Cry 2*** cuando tiene poco o nada que ver con los anteriores (*secuelitis* aguda de nuestra industria, creo que se llama), vamos a ir directos al grano por una vez: ***Far Cry 2*** es un *shooter* valiente en algunos aspectos, y tremendamente conservador o poco imaginativo (hagan su elección) en otros, titubeando entre logros espectaculares y una tendencia hacia la mediocridad, desafortunadamente evidente en las partes más vitales del juego. Resumiendo un poco el asunto, podríamos decir que **Ubisoft Montreal** ha conseguido un triunfo en los aspectos más artísticos y tecnológicos del juego, creando un patio de recreo espectacular, con enormes posibilidades y unos cuantos anzuelos para dejarnos enganchados y boqueando, pero al final no ha sabido con qué demonios rellenarlo.

No es oro todo lo que reluce

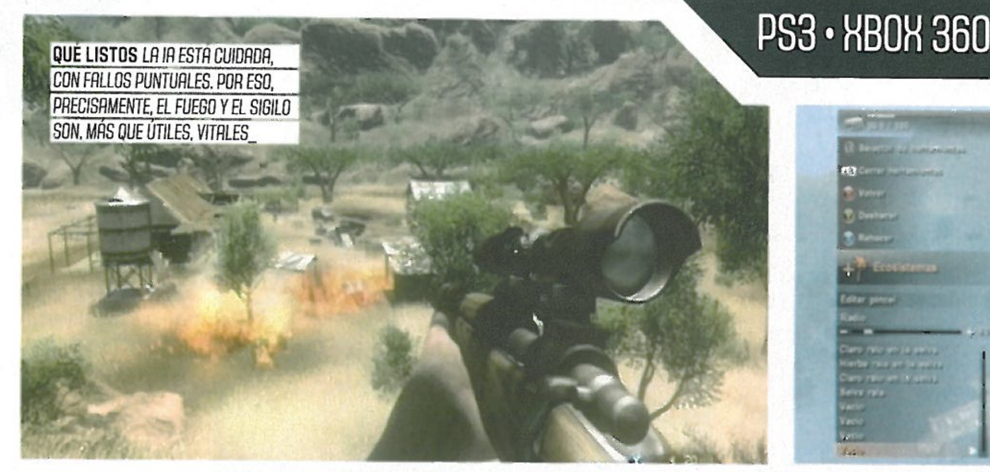
Si leíste nuestra *preview* en el número anterior de **Xtreme** (191), ya conocerás el argumento de ***Far Cry 2***: la guerra civil, el traficante de armas a eliminar, las deudas de favores con las facciones y los llamados «colegas» que encuentras en el juego... El África al que llega nuestro personaje es, sin tapujos, completamente lujuriosa y exhuberante. Seguramente uno de los escenarios más bellos del videojuego reciente. Y no solamente en cuanto al detalle puesto en la vegetación, orografía, iluminación (los atardeceres y amaneceres realmente dejan embobado), sino en la interacción con él. Desde el diseño del movimiento de cámara en primera persona mientras corremos, conducimos, apuntamos, retomamos el aliento (un sprint largo provoca algo parecido a una momentánea visión borrosa) o apuntamos, a las propias consecuencias de las acciones del jugador sobre el terreno. Me refiero, principalmente claro, al fuego, que más allá de un mero artificio para vendernos el título (eficaz, todo hay que decirlo, uno no se cansa nunca de ver cómo se extienden las llamas por los matojos secos de la sabana), se torna en herramienta utilísima para el combate.

Tenemos la libertad (y la obligación, ojo) de recorrer todo este inmenso escenario libremente desde el principio (y el juego viene incluso con mapita de papel incluido, todo un detalle de la vieja escuela), agenciándonos cualquier vehículo que encontremos y acudiendo a citas con las facciones y/o amigos para recibir encargos. Y ya aquí comienza a pinchar el asunto: frente al deleite estético que puede causar el escenario, y frente a detalles que nos encantan, como poder conducir con el mapa en una mano, un ojo en él y otro en el polvoriento camino, la mecánica del juego

FAR CRY 2 16+

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **SHOOTER BONITO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **WWW.FARCRY2.COM**



QUÉ LISTOS LA IA ESTÁ CUIDADA, CON FALLOS PUNTUALES. POR ESO, PRECISAMENTE, EL FUEGO Y EL SIGILO SON, MÁS QUE ÚTILES, VITALES_



TERRAFORMANDO El editor de niveles, que luego se usan en multijugador (con descarga inmediata de mapas al unirse a partidas), es una delicia: sencillo y potente.



MULTIJUGADOR CONVENCIONAL, PERO SÓLIDO. ESO SÍ, NO ENTENDEMOS POR QUÉ PENALIZA CON HASTA 30 SEGUNDOS DE ESPERA AL MORIR_



se revela prontísimo encorsetada, repetitiva y poco imaginativa. A cada encargo de una facción le sucede una llamada de un amigo con una proposición para llevarla a cabo de forma alternativa. Y aquéllos son, siempre, de índole plana: ve allí, mata/roba/investiga tal, vuelve aquí, mata a pascual. Nada de lo que adolezca sólo ***Far Cry 2***, y en su defensa hay que decir que la libertad de exploración y el abundante arsenal (desbloqueado con, también, misiones repetitivas encargadas por traficantes: «ve y destruye tal convoy en la otra parte del mapa») ofrecen diferentes aproximaciones a cada situación (nocturnidad, asalto suicida, ataque a distancia, uso del fuego como elemento de distracción y/o destrucción). El problema se agudiza con el hecho de que deambular por el escenario acaba siendo un auténtico dolor: éste está plagado de puestos de control e, independientemente de la facción para la que trabajes, todo el mundo te dispara nada más verte. Lo

FAR CRY 2 TITUBEA ENTRE LOGROS QUE DEBERÍAN IMITARSE Y TENDENCIA A LA MEDIOCRIDAD

que hace que moverse por el país sea un contínuo conduce-huye-para-neutraliza-repite. La recompensa es nula (¿elemento de ritmo? ejem...) y la, creemos que buscada, inmersión en un conflicto realista, acaba convirtiéndose en puro tedio. A lo que no ayudan, insistimos, las estructuras clonadas de las misiones.

Hay mucho que hacer y desbloquear en ***Far Cry 2*** (casas francas donde salvar la partida, diamantes ocultos, armas, misiones secundarias de colegas), el escenario y sus mecánicas emergentes es exquisito, y la dinámica *shooter* es interesante con algunos detalles que esperamos tengan continuidad (el tratamiento de heridas y salud, las armas que se encasquillan...), pero al final falla en lo esencial.

CONCLUYENDO
Más atención al contenido, sin descuidar un envoltorio y unas volutas exquisitas, eso sí, habría sido ideal.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,1	7,8	7,5	8,0	7,9	7,9

SI TE GUSTA EL FÚTBOL, CON ESTAS DOS PÁGINAS TE VAS A HARTAR. PES 2009 Y FIFA 09 ANALIZADOS PARA TODAS Y CADA UNA DE LAS CONSOLAS DE SONY. _EDGAR & CIA

PSP 3+

_GÉNERO **FÚTBOL PORTÁTIL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI TOKYO**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM/**



SUAVITO
Este año Konami ha pulido un poco las animaciones y hay muchas menos ralentizaciones.



PRO EVOLUTION SOCCER 09

LO BUENO Y LO MALO DEL AÑO PASADO, MAS «SÉ UNA LEYENDA»



PES continúa con su estilo propio y nos trae una pequeña actualización de la edición de 2008. Si crees que el título que llevas jugando desde el pasado octubre es la panacea del entretenimiento, no vas a sentirte defraudado en esta ocasión. Pero si eras de los que disfrutabas con alguna reticencia te vas a quedar con la misma sensación de siempre.

PES 2009 ofrece lo habitual: una completa Liga Máster, modos de competición, el editor y además el Sé Una Leyenda, para elegir a un futbolista y llevarlo a lo más alto, como ocurre en las consolas de sobremesa. Pero lo malo es que también tenemos esa defensa anodina que **Konami** se inventó en *PES 2006* y que por alguna razón no quiere reparar. Este año volveremos a ver grupos de tres zagueros basculando hacia el mismo lado, centrales con poca contundencia y líneas enemigas que se abren. La vida sigue igual.

GLOBAL **8,7**

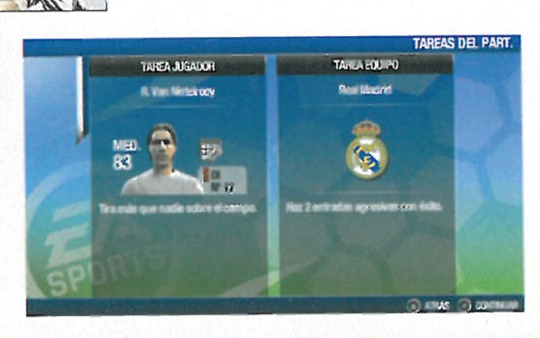


PSP 3+





_GÉNERO **FÚTBOL CON FATATAS**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **EA SPORTS**
_DESARROLLADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
_DISTRIBUYE **EA**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.FIFA09.EA.COM/ES**



MODOS VARIADOS
La oferta de modos de juego que ofrece FIFA 09 es amplísima, desde el ya clásico manager, hasta ligas on-line y un trivial futbolero.



FIFA 09

SE ACABÓ EL «FIFA CORRECALLES EDITION» QUE ESTÁBAMOS ACOSTUMBRADOS A VER EN PSP. YA PODEMOS DISFRUTAR EL FÚTBOL DE VERDAD EN PSP

Lo que está haciendo **EA** este año con ***FIFA*** da muestras de lo saludable que es la competencia en todos los ámbitos de la vida. La saga este año ha mejorado en todas y cada una de las plataformas para las que ha sido lanzado, pero quizá **PSP** haya sido la mejor parada. El juego ha sido remodelado para, sin perder su identidad, asemejarse más a la versión de **PlayStation 2** en el apartado jugable. Por fin se ha acabado con el estilo excesivamente arcade de las entregas anteriores (aunque ciertamente ya se dio una mejora sustancial en *FIFA 08*) y se ha recreado de un modo más fiel tanto el comportamiento físico de los jugadores en el contacto como el sistema defensivo necesario para disfrutar.

El problema está en el apartado gráfico, con unos jugadores y estadios más que correctos, pero con unas animaciones que recuerdan a las **Game&Watch**.

GLOBAL **8,5**



PS2

3+

_GÉNERO **FÚTBOL ESPECTÁCULO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI TOKYO**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-7** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM/**







PRO EVOLUTION SOCCER 09

EL REY APURA SUS ÚLTIMAS HORAS EN PS2 DEFENDIENDO CON CONTUMACIA EL TERRITORIO YA CONQUISTADO AÑOS ATRÁS

Si estás leyendo estas líneas para saber si un título que vende millones de copias cada año en una consola ya renqueante ha sufrido grandes cambios o mejoras, sentimos decirte que estás perdiendo el tiempo.

No hay nada que pueda hacer ver a simple vista que estamos ante un juego nuevo salvo las equipaciones de los equipos licenciados (por cierto, la Champions League no está en **PS2**, ni tampoco en **PSP**). Sin embargo, con el mando en la mano sí se nota alguna pequeña evolución, como más *frames* en las animaciones y un descenso en la velocidad de los delanteros para que los mejor dotados no dejen tirados a los rivales con un *sprint*.

No obstante, defensivamente sigue mostrando el mismo desaguisado táctico y técnico de sus versiones hermanas, con el agravante de que los porteros despejan aún peor. En fin, seguimos echando de menos *PES 5*.

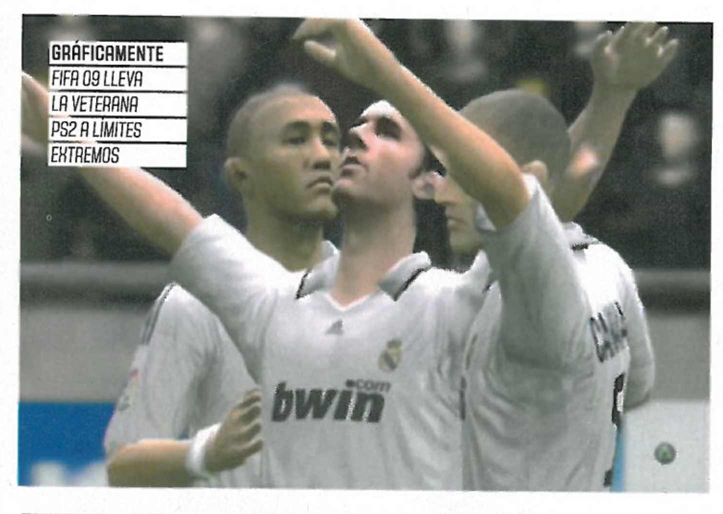




PS2

3+

_GÉNERO **FÚTBOL SERIO Y DISCIPLINADO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **EA SPORTS**
_DESARROLLADOR **EA VANCOUVER**
_DISTRIBUYE **EA**
_JUGADORES **1-12** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.FIFA09.EA.COM/ES**







FIFA 09

EL JUEGO DE FÚTBOL QUE EA SIEMPRE DEBIÓ HACER HA LLEGADO UNA GENERACIÓN MÁS TARDE DE LA CUENTA



Después de muchas probaturas, que fueron desde filigranas con un botón a extraños sistemas de pases y desmarques, **EA** ha logrado hacer el ***FIFA*** que **PS2** siempre mereció. La entrega de 2008 ya creó una estructura sólida sobre la que edificar este título, del cual además han sabido mejorar muchos de sus aspectos más importantes.

Las mejoras gráficas son visibles con sólo echar un ojo a los futbolistas, más detallados, y a sus animaciones, bastante más logradas y suavizadas. A nivel jugable es sorprendente la sensación de jugar al fútbol que ***FIFA 09*** consigue transmitir, gracias sobre todo a una realista física del balón y a una más que correcta sensación de contacto en los choques o robos de esférico. Además se han corregido ciertas cosas que no nos gustaron de la versión 08, como los porteros, que ya no lo paran todo.

GLOBAL
9,0

_CHIARAFAN

MIDNIGHT CLUB
LOS ANGELES

CUANDO LAS LUCES DE LIBERTY CITY SE ATENÚAN, SE ENCIENDEN LAS DE LA CIUDAD DE LOS ÁNGELES...





Más de tres años han pasado ya desde que la tercera entrega de una saga que debutara junto a **PlayStation 2** viera la luz en esta consola y en la anterior de **Microsoft**. Ya por entonces el jugador se encontró con un refinadísimo arcade de conducción donde la velocidad y el estilo (por aquel entonces dominado por la irritante moda *tuning*) lo eran todo mientras todopoderosos deportivos y motocicletas reales surcaban las calles de tres urbes contemporáneas bajo la luz de la luna.

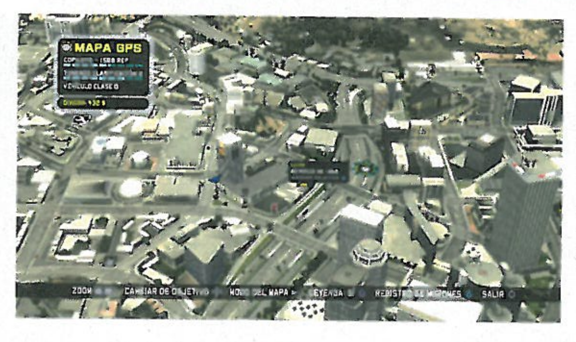
Ahora, con la «nueva generación» convertida ya en «actual generación», y con un motor gráfico que han tomado prestado a sus compañeros de **Rockstar North**, los programadores de **Rockstar San Diego** (anteriormente conocidos como **Angel Studios**) presentan el espectacular retorno de la saga tomando como eje central del juego la ciudad de Los Ángeles, que es donde transcurre en su totalidad. Decisión cuanto menos curiosa, teniendo en cuenta la escasa belleza de la ciudad comparada, por ejemplo, con la población en la que ellos mismos residen (aunque esta ya fue incluida en la anterior entrega, junto con Atlanta y Detroit). En cualquier caso, poco afecta esto a la mecánica del juego, que se presenta prácticamente



PS3 • XBOX 360

_GÉNERO CONDUCCIÓN ANGELINA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ROCKSTAR
_DESARROLLADOR ROCKSTAR SAN DIEGO
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.ROCKSTARGAMES.COM





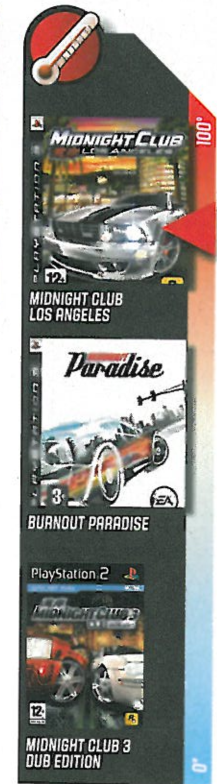
ORIÉNTATE
El sistema de GPS que incorpora el juego es el más espectacular que hemos visto en un título de estas características, con la ciudad recreada en 3D.



LA CIUDAD EN COMPAÑÍA
El modo multijugador on-line es uno de los más divertidos, robustos e intuitivos que hemos experimentado hasta la fecha dentro del género.







inamovible, con todo lo positivo y lo negativo que ello implica.

Algo que cambia, algo que no

El desarrollo de esta serie de conducción siempre ha contemplado dos apartados por encima de cualquier otra cosa. Por un lado la extrema velocidad, ya desde el principio del juego, y la sencillez de control de los vehículos. Esto permanece inalterable en esta cuarta entrega: a pesar de que los coches entre los que podemos elegir en un principio no son lo que llamaríamos bólidos, la sensación de recorrer las cuadriculadas avenidas de la ciudad a toda mecha sigue siendo una experiencia única que muy pocos títulos del género pueden llegar a igualar. Además, el diseño de la urbe se ha modificado desde la realidad para permitir estas grandes velocidades y la casi ausencia total de curvas cerradas (salvo en tramos muy concretos como en las colinas de Beverly Hills). Por otro lado, la libertad de elegir el camino sigue presente. A pesar de no ser un gran fan de esto de los *checkpoints*, todo es cuestión de gustos. Puede resultar confuso en un principio eso de no encontrarse en un circuito cerrado, pero desde luego también puede resultar mucho más emocionante.

El Modo principal de juego volverá a ponernos en la piel de un conductor que debe ir ascendiendo entre la élite de corredores de la ciudad compitiendo en una gran variedad de pruebas a las que se puede acceder directamente desde el deambular por la ciudad, y que se puede encontrar gracias a los iconos que aparecen en tu completo sistema de GPS. De esta manera, se irá consiguiendo dinero con el que comprar nuevos vehículos o mejorar los que ya tienes, y reputación que abrirá nuevas pruebas. En fin, más de lo mismo; cuando otras sagas de conducción intentan explorar nuevos entornos y evolucionar, este **Midnight Club** innova poco, poco. Gracias a Dios que la cosa funciona bien, aunque su dificultad puede desesperar al jugador más *casual*.

Donde la cosa sí que ha dado un cambio radical, a mejor, es en el apartado gráfico. La recreación de la ciudad es de lo mejor que hemos visto desde que debutaran las nuevas consolas, mejor aún que la metrópolis de *GTA IV*. Es toda una experiencia conducir con tu deportivo por las conocidas y pobladas (por peatones y tráfico real) calles de Los Ángeles mientras contemplas el atardecer (porque ahora existe un ciclo de 24 horas, no todo es noche). Una apuesta sobre seguro.

LA MISMA FÓRMULA DE SIEMPRE, DE PROBADÍSIMA EFICACIA

CONCLUYENDO
A falta de una revolución, nos conformamos de buen grado con esta evolución de la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,2	8,9	8,6	9,0	8,8	8,8

SAINTS ROW 2 18+

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO MISERIAS HUMANAS Y URBANAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR VOLITION INC
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO / INGLÉS
_WEB WWW.SAINTSROW.COM




JOSÉ LUIS LOPEZ VAZQUEZ MEETS DAVID NEBREDA Lo prometido es deuda. Quizás lo más notable de SR2 es su editor: podremos representar con total fidelidad a Morgan Freeman u optar por la filosofía Xtreme, un híbrido entre la época dorada de la comedia española y el arte vanguardista más incómodo y visceral. Algunas secuencias con nuestro querido aborto son dignas de ver.





_EL DESPIERTO DEL SÁHARA

SAINTS ROW 2

100°

GTA IV

CRACKDOWN

SAINTS ROW 2

0°

VOLITION NO APROVECHA LA AUSENCIA DE RIVALES PARA SER LA ALTERNATIVA VÁLIDA A GTA

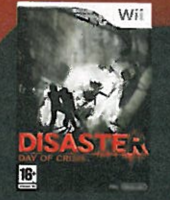
Candidato número uno a convertirse en el juego más demonizado de las próximas navidades por los que, con o sin razón, siempre andan metiéndose con los videojuegos, ***Saints Row 2*** es sólo otro título más nacido bajo la alargada e inmisericorde sombra de *GTA*. Como otros muchos, ha creado su identidad buscando distinguirse y distanciarse del juego Rockstar por un lado... pero sin alejarse tampoco demasiado del concepto con la razonable esperanza de atraer al mismo público. El resultado es, digan lo que digan sus creadores, inferior en casi todos los apartados, y ese es el principal pecado de una aventura anunciada como alternativa, pero que sólo supera a *GTA* en dos cuestiones: la posibilidad de editar al personaje o en la opción de juego en red.

Tampoco le negaremos una constante y desmedida tendencia al exceso, a la violencia más gratuita y, sobre todo, a su violación sistemática de lo «políticamente correcto». ***Saints Row 2*** huye de lo real y lo hace con la misma delicadeza que se espera de un elefante en una cacharrería. Se juega de manera distinta, resulta divertido y más arcade que la gran mayoría de los juegos del género, lo que también invita a tentar a la suerte y a que nos metamos en más líos de los necesarios para completar una fase. En ese sentido nos recuerda un poco a aquel apocalíptico *Duke Nukem 3D*. Tan jugable como tremendo y tan, tan exagerado que lo más lógico y normal es tomárselo a broma desde la primera misión, aunque alguno ya lo hará desde el tutorial. Técnicamente es más bien limitado y, aunque pasable, no aprovecha en ningún momento el potencial de ambas consolas. Estéticamente, por si alguno no se fijó aún en las pantallas, la tendencia suele ser hacia lo hortera y lo cutre, siendo ***Saints Row 2*** una especie de Torrente que hace las Américas.

En cuanto al tamaño de los mapas o el número y variedad de las misiones, ***SR2*** no es de los más grandes, pero sí tiene bastantes horas de juego, siempre que optemos por rejugarlo con cada una de las bandas de la ciudad. El control, al principio, choca y descoloca, sobre todo el disparo, por ser algo lento e impreciso a la hora de apuntar. Se había hablado mucho y mal del estilo de conducción del juego, pero lo único cierto es que con la práctica llega a parecer algo más manejable y real que el de *GTA IV*. Sin ser ni de cerca lo que esperábamos, ***Saints Row 2*** tiene algunas cosillas interesantes, un estilo propio y una mecánica idéntica a la del resto de juegos de **PS3** y **Xbox 360**.

CONCLUYENDO
El alumno no supera al maestro en todo lo que debería... y sí en casi todo lo fácil y previsible. Un total exceso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
7,5	7,6	8,0	8,5	8,0	8,0



16+ Wii

_GÉNERO APOCALÍPSIS CON HÉROE GAFADO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR MONOLITH SOFTWARE
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB WWW.NINTENDO.ES

DISASTER
DAY OF CRISIS

HEROÍSMO Y DRAMA, DESASTRES NATURALES, LADINOS TERRORISTAS... LO PEOR DE HOLLYWOOD INSPIRA UN GRAN JUEGO

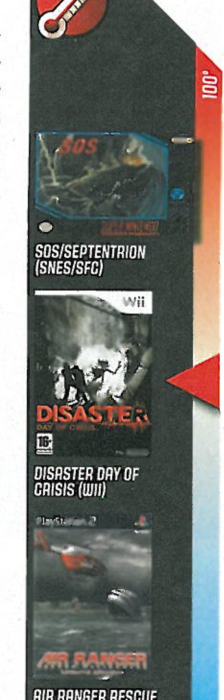
¿Recordáis la cara que ponían los espectadores de *Primavera Para Hitler* en la película *Los Productores* (la buena, la que dirigió **Mel Brooks** en el 68)? Pues ése era el jeto que un servidor tenía al enfrentarse por primera vez a este delirio catastrófista, obra de los japoneses **Monolith Software** (*Baten Kaitos, Xenoxaga*). Desconozco si sus creadores creyeron dar vida a un guión serio, pero el resultado es un delirante pastiche con todos los clichés imaginables del cine de Hollywood. Es como si el insigne **Steven E. de Souza** hubiera fusionado el género de catástrofes con conspiraciones militares, drama barato y acción pirotécnica...para después darle el papel protagonista a **Leslie Nielsen**. Porque todo lo que le sucede al héroe del juego es tan inverosímil y tronchante que parece estar escrito por los ZAZ: erupciones volcánicas, terremotos, indundaciones, incendios, el amigo que muere en nuestras manos y la hermana de éste (una científica brillante) secuestrada por militares terroristas... ¡la Virgen!

¿Y cómo convertir todo este pisto argumental en un juego? Pues fusionando géneros mientras se explota a conciencia la peculiar forma de jugar con la **Wii**. En ***Disaster*** se dispara a la pantalla con una mecánica calcada a *Time Crisis*, y otras ocasiones te verás conduciendo, con el *wiimote* en horizontal, mientras escuchas la emisora de emergencia (en inglés) por el altavoz del mando. Y sin olvidar echar una mano a los supervivientes del desastre natural de turno. Localízalos a gritos entre las ruinas, inspira aire limpio antes de sortear zonas atestadas de humo tóxico y arrástralos a lugar seguro. Algunos necesitarán primeros auxilios médicos y otros simplemente una mano salvadora que evite que se les tuesten las gónadas. Lo cual no es poco, visto lo visto.

IMAGINA UN GUIÓN DE STEVEN E. DE SOUZA PROTAGONIZADO POR LESLIE NIELSEN

Toda esta variedad de acciones a desempeñar es abrumadora y, en ocasiones, esperpéntica, como cuando el protagonista tiene que trotar como un jíbaro escocido mientras le persigue un maremoto, acción que obliga al jugador a una sacudida continua de *wiimote* y *nunchaku* a modo de maracas.

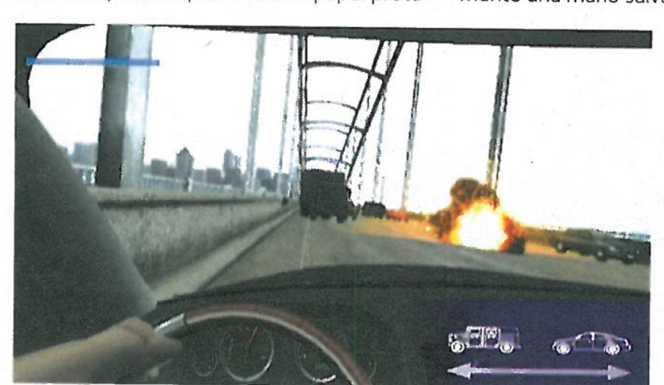
Estos toques de humor, provocados adrede o no por sus creadores, te animan a seguir adelante en pos de un nuevo y aun más descerebrado giro argumental, sustentado por el magnífico trabajo gráfico realizado por **Monolith**, teniendo en cuenta las características de **Wii**. El juego hace suya aquella famosa frase, (atribuida a **Hitchcock** o **Quique Camoiras**, no recuerdo): «*Una película tiene que empezar con un terremoto y, a partir de ahí, ir hacia arriba*». ***Disaster*** arranca con una erupción volcánica, y desde ese momento podrás esperar cualquier cosa, sin que jamás falten la acción, las risas y los movimientos espasmódicos de *wiimote* y *nunchaku*.



SOS/SEPTENTRION (SNES/SFC)

DISASTER DAY OF CRISIS (WII)

AIR RANGER RESCUE HELICOPTER (PS2)





VIRTUA COZ ASÍ SE VISTE TONES CADA VEZ QUE LLEGA HALLOWEEN. EL AÑO PASADO FUÉ ASÍ A BARAJAS Y PASÓ 12 MESES EN GUANTÁNAMO_



CORRE, BARBAS, CORRE
CHAVALES, NO INTENTÉIS ESTO EN CASA CUANDO LLEGUE UN TSUNAMI

CONCLUYENDO

En ocasiones, la verdadera grandeza está en el mayor de los despropósitos. El argumento de Disaster es tan chorra que enamora. Hay desastres naturales, mecánica a lo Time Crisis, rescates de supervivientes... y todo ello haciendo pleno uso de los mandos de Wii.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
8,3	7,9	8,0	7,8	8,0


BAJA, NENE ¿ENEMIGOS RESISTENTES? UNA BARRICADA IMPROVISADA Y COMO NUEVO_


TODO IGUAL El problema de Fracture no es que carezca de un elevado nivel de producción. Es que ya lo tenemos muy visto. Mira esa montaña. Ese vehículo. Esa armadura.







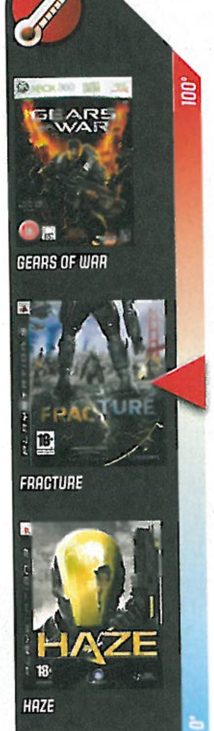



_JOHN TONES



FRACTURE

TRAS NUESTRO ENTUSIASMO INICIAL ANTE LAS INTERESANTES POSIBILIDADES DE FRACTURE, LO RETOMAMOS...



En la **Games Convention** de 2007 tuvimos un encuentro íntimo (profesionalmente hablando) con un cabecilla de **LucasArts**, que nos contó cómo iban a ser y qué esperaban de sus juegos para 2008. Uno de ellos era *Star Wars - El Poder de la Fuerza*: su entusiasmo le llevó a garantizar que no solo sería el mejor juego basado en la saga galáctica de la Historia, sino que revolucionaría el género de la acción en tercera persona con su libertino empleo de la Fuerza. No me creí ni media palabra. **Nemesis** sí, y por eso, cuando el juego llegó, lloró como si hubieran sacrificado a su primogénito. En cambio, con ***Fracture*** sí que me la clavaron bien.

Aunque no le pude poner las manos encima al pad, **LucasArts** mostró una versión gráficamente muy acabada del tutorial (donde no hay enemigos), poniendo todo el acento en la capacidad de terraformación del armamento del protagonista. Y esta vez sí que me creí las posibilidades a la hora de modificar el ritmo y las estrategias en un juego de acción si se puede manipular el terreno. Crear coberturas, desequilibrar a los enemigos, generar rampas que acerquen hasta el jugador ítems y armas, acceso a zonas inicialmente ocultas o inalcanzables... si todo ello se deja a elección del jugador, las posibilidades son virtualmente infinitas. Y ***Fracture***, en cierto sentido, lo hace. El problema es más simple y más grave.

Más de lo mismo

No entiendo en qué punto del desarrollo de un juego se plantea echar a perder un concepto soberbio (en este caso, la posibilidad de que los jugadores manipulen el terreno), y se decide echarle tierra por encima mientras boquea aparatosamente, con un rosario de tópicos, una ambientación que mama con descaro de prácticamente todos los juegos de acción futurista recientes (desde *Gears of War* a *Halo*, pasando por *Mass Effect*), unos personajes planos y un guión que parece haber sido escrito por un becario con un empacho de tebeos mediocres. Encontrar al típico asno acorazado al servicio del Bien Absoluto y la Patria en una historia lineal y con los previsibles giros de siempre no sorprende a estas alturas, pero es doblemente irritante cuando técnicamente el juego prometía ponerlo todo patas arriba. ¿Por qué estos descuidos?

Por lo demás, todo lo que contábamos en nuestra *preview* en **Xtreme 190** se mantiene en la versión final, salvo un agradecido descenso del nivel dificultad, que en algunos momentos de la primera beta no era alta, sino

FRACTURE 16+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SUELOS MÓVILES
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA LUCASARTS
_DESARROLLADOR DAY 1 STUDIOS
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-12 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.FRACTUREGAME.COM

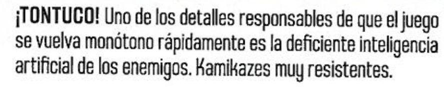












¡TONTUCO! Uno de los detalles responsables de que el juego se vuelva monótono rápidamente es la deficiente inteligencia artificial de los enemigos. Kamikazes muy resistentes.



absurda: controlamos a un soldado estadounidense en una misión solitaria de cuya resolución depende el futuro de su país, convertido en un continente literalmente partido en dos por culpa de disputas territoriales. Para llevar a cabo su misión, Jet Brody (¡a tope!) cuenta con armas de fuego y distinto arsenal terraformador: granadas que elevan columnas de tierra solidificada del suelo, que abren socavones instantáneos, que generan pequeños agujeros negros que se zampan todo lo que tengan cerca, y así hasta doce armas futuristas y devastadoras. Entre todas dan cierta impresión de variedad, pero tienen un innegable doble filo: sólo con ellas se puede avanzar en el juego, ya que éste tiene una estructura lineal típica de avanzar, matar a todos los enemigos de una zona, avanzar... al final, los rifles terraformadores solo se emplean para improvisar pequeños túneles con los que aprovechar desperfectos en los muros, elevar el suelo para alcanzar algún rincón alejado o levantar pequeñas y efímeras barricadas tras las que ocultarse. Todo lo demás se puede solucionar a tiros. Y con enemigos con la inteligencia de una chinchilla, además. Lo cual se intenta reparar con...

Multijugador fracturado

Sin duda es el punto fuerte de ***Fracture***, ya que los enemigos serán tan inteligentes como pueda serlo un adolescente hiperhormonado y con sobrepeso de Michigan, y las armas terraformadoras encuentran un sentido algo más profundo que «eleva el terreno para alinear las plataformas». Hay ocho mapas, ocho Modos de juego y un máximo de doce jugadores que pueden enfrentarse en los clásicos combates por capturar la bandera, reinar en la montaña, deathmatchs y demás mandanga ultraviolenta.

Y sobre todo ello, el Modo Excavation, en el que los combatientes se pelean por alcanzar un punto elevado, hacerlo descender y elevar la identificación de su grupo, tras lo que pueden defender la posición o pasar al siguiente punto señalado. Es suficientemente variado, frenético y sobre todo, exige controlar el armamento terraformador con precisión y nervio, lo que devuelve un poco el juego al punto que nos entusiasmó hace más de año y medio en Leipzig.

MULTIJUGADOR CON 12 ANIMALES ARMADOS, PELIGROSOS Y CON FUSILES QUE CONVIERTEN EL TERRENO DE JUEGO EN MANTEQUILLA

CONCLUYENDO

Lástima de idea con potencial desperdiciada. Aún así, puede proporcionar unas horas de buen descerebre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,2	6,9	7,0	7,5	7,0	7,0



¡OIGO VOCES! A lo largo de todo el juego estaremos acompañados por un sólido elenco de actores de doblaje. Las voces de Ronyx e Ilia son las más creíbles y logradas.

_THE ELF

100°

VALKYRIE PROFILE LENNETH

STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

FINAL FANTASY

0°

STAR OCEAN
FIRST DEPARTURE

EL PRIMER MAR DE ESTRELLAS CUMPLE DOCE AÑOS Y SQUARE ENIX NO HA PERDIDO LA OPORTUNIDAD DE RENDIRLE TRIBUTO

Y aunque dentro de unos meses hará lo propio con la segunda entrega, rebautizada como *Second Evolution*, es justo reconocer que el episodio más esperado es ***First Departure***. En primer lugar por formar parte de una generación de excentricidades tecnológicas en formato cartucho de alto *megaje* injustamente recordadas por dar cobijo al ocaso de una gran máquina como **Super Famicom**/**Nintendo**, y además por sentar los precedentes de una de las sagas necesarias del género. ***Star Ocean First Departure*** se engalana bajo el aspecto gráfico de su sucesor en **PSone**, *The Second Story*. Elimina casi todo rastro del encantador *bitmap* artesanal del original de 48 Megabits (6 MB) y recrea su esqueleto escenográfico con bellísimos trazos prerrenderizados, plenos de detalle e hipnótica frialdad estática. Los exteriores gozan de una belleza más discreta, pero las poblaciones y el interior de los inmuebles irradian, por momentos, la magia de las cálidas 2D del cartucho.

Por su parte, los *sprites* de los personajes todavía muestran orgullosos y altivos su formato bidimensional y merodean por los bellísimos parajes y los combates con total solvencia y solidez. El mapa principal está recreado con un solvente entorno vectorial y cumplirá su clásica función de trasladarnos entre localizaciones. Si esto no parecen suficientes argumentos plásticos para un *remake*, los señores de **Production I.G** han elaborado una *intro anime* al más puro estilo *Tales Of...* y varias secuencias de animación intermedias que ratifican todavía más un apartado visual de notable alto.

Hasta aquí lo que se ve, porque llega el turno de hablar de la banda sonora, rescatada íntegramente del cartucho de 16 bits y muestra inequívoca de que el prolífico **Motoi Sakuraba** ha tenido momentos más inspirados y brillantes que en la actualidad, donde un alto porcentaje de los *RPG* que aparecen en el mercado están armonizados por su batuta. En ***First Departure*** es especialmente ambiental, grandilocuente por momentos y rico en variabilidad gracias a esa frescura con la que contaba doce años atrás; a veces viene bien descansar. Para complementar este apartado se ha dotado al juego de un soberbio doblaje en inglés (al igual que los textos) en un alto porcentaje de sus diálogos.

Como todo buen *remake* de un buen juego, este primer *Star Ocean* en **PSP** respeta y mantiene prácticamente intacto el guión primigenio, inocente, embaucador y garante de mantener-

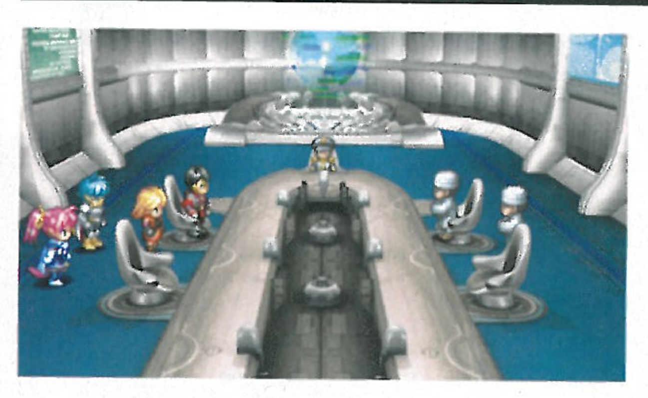






PSP

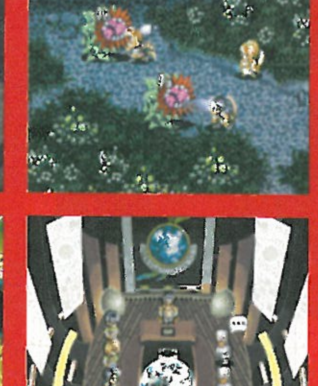
_GÉNERO RPG PRERRENDERIZADO FUNDACIONAL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX/TRI-ACE (ORIGINAL SFC)
_JUGADORES 1
_ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES INGLÉS/INGLÉS
_WEB WWW.STAROCEANGAME.COM



¡PRERRENDERÍZAME, TONTA! Los escenarios presentan un nivel de detalle y un cariño respecto al original fuera de dudas. Los maravillosos sprites en 2D y las secuencias de animación de Production I.G se encargan de redondear el entramado visual.









ASÍ FUE STAR OCEAN EN SFC

Después de formar parte del grupo de programación **Wolf Team** y crear *Tales Of Phantasia* para **Namco**, los recién bautizados *tri-Ace* (por los tres ases **Gotanda, Norimoto y Asanuma**) elaboraron para **Enix** en **1996 Star Ocean**. El cartucho de **Super Famicom/Nintendo** contaba con 48 Megabits (6MB) lo que permitía un apartado visual soberbio, voces digitalizadas de razonable calidad y sonido envolvente. También destacó por el sistema de combates en tiempo real.

nos pegados a las 16:9 de **PSP** durante las más de 30 horas que nos ofrece un desarrollo sin excesivos sobresaltos de originalidad, pero con una línea argumental estable. Para ello nos propone una epopeya intergaláctica en la que se entrelazan pasado, presente y futuro, aunque la mayor parte del tiempo nos moveremos en tiempos pretéritos, de batalla. Más bondades: el sistema de *skills* nos permitirá mejorar poco a poco los atributos de los personajes, aprender habilidades y especialidades de todo tipo, crear objetos tremendamente poderosos y todo ello de forma sencilla y muy gratificante. ***SO First Departure*** puede ser tachado de costumbrista, básico y algo facilón, pero posee

UN REMAKE PERFECTO DE UN VENERADO RPG QUE NUNCA HABÍA APARECIDO EN OCCIDENTE

al fin y al cabo la clave está allí. Y ya que hablamos de claves, tengo que dar fe de que uno de los puntos fuertes de este homenaje de **Square Enix** son los combates en tiempo real, tan buenos como entonces pero con más intensidad, expandidos en posibilidades y con mayor amplitud de campo todo el encanto de los *RPG* añejos en los que descubrir lo que nos espera más adelante era el principal atractivo. Y no importa que haya un mar de estrellas ahí fuera, porque estamos a gusto con la nuestra, fue la primera y queremos admirar su luz eterna durante unas horas más.

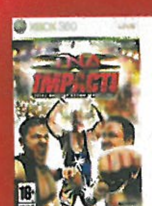
SECRETITOS DE FEBER Gracias a las Private Actions podremos hablar a solas con los otros personajes De esta manera conoceremos más detalles de su historia y el guión ganará en profundidad.



CONCLUYENDO

Gráficos prerrenderizados de un estatismo maravilloso salpimentados con excelentes sprites en 2D, una de las BSO más inspiradas de Motoi Sakuraba, arquitectura argumental clásica y un sistema de combate más que satisfactorio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,4	8,4	8,3	7,9	8,4



_GÉNERO **METER CODOS EN TOA LA BOCA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **HTTP://WWW.TNAIMPACT.COM**

XBOX 306 • PS3

16+



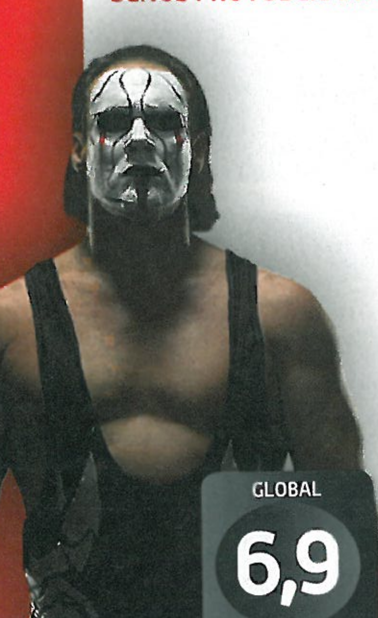




_EL HOMBRE ELEFANTE

TNA IMPACT!

MIDWAY SE ATREVE CON LA LUCHA LIBRE MÁS ZAFIA. ADICTOS A CICLARSE, LA COMIDA REFRITADA Y LOS SENOS PROTUBERANTES NO SÉ A QUÉ ESPERÁIS…



Aunque en **Xtreme** seamos devotos confesos de los músculos y la casquería, el *pressing catch* no nos acaba de entrar. Su parafernalia es entrañable y el abuso de pirotecnia glorifica un deporte que nos gustó en la infancia y ahora asociamos más a la cultura *redneck*.

Sin más florituras, ***TNA Impact!*** es más ágil, más sencillo y divertido que su competencia, con una producción digna y sorprendente (ya puestos a modelar torsos con aceite, hacedlo bien). El sistema de control es al fin intuitivo y no exige tener una licenciatura para poder dar un golpe *foster pam* al costillar.

Estos cuerpos atrofiados por las anfetaminas, figuras ilustres en busca de la beatificación a través de su fe y puños hubiesen llegado lejos de no ser por un sistema de lucha más simple que un *puzzle* de dos piezas y que los únicos luchadores carismáticos vengan rebotados del otro negocio, ejem, liga.

GLOBAL
6,9



_GÉNERO **SIMULADOR DE CIRUJANO CHAMANIZADO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.ATLUS.COM/TCNB/**

WII

12+



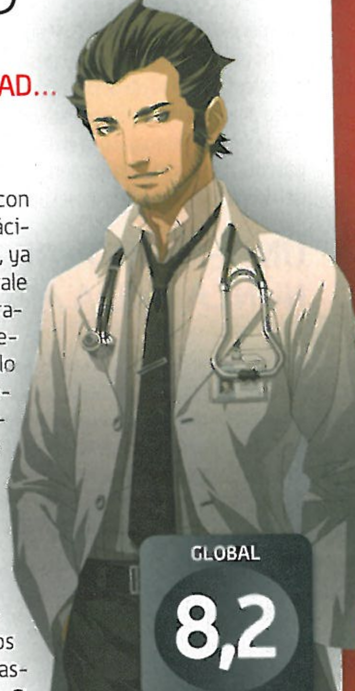


¡DAME CORRIENTE, MUÑECO! Usa el wiimote y el nunchako como si fueran las palas de un desfibrilador. Arriba, una fractura múltiple se convierte en una versión grotesca de Tetris.

_NEMESIS

TRAUMA CENTER NEW BLOOD

NOS DA LO QUE PEDIMOS: MÁS OPERACIONES, MAYOR DIFICULTAD… Y «CIRUJANEAR» A DÚO



Si el primer *Trauma Center* te dejó con mas ganas de descerrajar cajas torácicas con el bisturí, esta secuela te chiflará, ya que eleva bastante la dificultad (más te vale no tener el pulso de un picapedrero borracho). Incorpora además un Modo Cooperativo (operarás a dúo junto a un colega, lo que multiplicará las posibilidades de salvación del paciente, o de muerte por torpeza conjunta), y un curioso sistema de sanación chamánica (denominada «toque mágico») que te obligará a trazar pentagramas en el aire con la maestría de **Alesteir Crowley**, si quieres salvar a tu paciente en situaciones tan extremas que casi rozan lo cómico. Todo ello en un formato de pantalla 16/9 (bravo) y con unos créditos iniciales calcados de *House*. El bastón y la mala leche son opcionales.

GLOBAL
8,2


CONCURSO
REGALAMOS
10 JUEGOS
Wii
Wario Land™: The Shake Dimension
WARIO LAND™
THE SHAKE DIMENSION
7+
www.pegi.info
PAL Nintendo
¿Qué compañía ha desarrollado el juego?
A) Grasshopper B) Good Feel Inc. C) Doctor Feelgood
Xtreme
Wii
Nintendo
CONCURSO WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra wariosj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: wariosj A





LAS SECUELAS
Rogue Leader (arriba) fue una genialidad para Gamecube, pero su secuela, Rebel Strike (derecha) cometió el error de plantear fases a pie: lo que nadie pedía.

_KUN

STAR WARS
ROGUE SQUADRON

UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE LA LICENCIA: SIN JEDIS, SIN SABLES. COMBATE, COMBATE Y COMBATE ENTRE NAVES.

Shadows of the Empire fue uno de los pocos títulos en dar alegrías a una **Lucas Arts** que empezaba a perder el norte de su licencia estrella. Tampoco es que fuera gran cosa: una aventura de acción en tercera persona para **N64** y **PC** protagonizada por Dash Rendar, mercenario tan de postín que hasta sobrevive a un encuentro con Bobba Fett. Pero, si algo quedó en la retina del aficionado fue su primer nivel: un enfrentamiento en Hoth entre *snowspeeders* y blindados AT que nos ponía en la piel de los rebeldes de la batalla de Hoth.

Lucas decidió que ahí estaba el dinero y contrató a los muchachos de **Factor 5**, que andaban ocupados en la creación de un motor gráfico capaz de gestionar grandes extensiones de terreno, para encargarse del nuevo título. El resultado sería un éxito absoluto para todos los implicados, incluyendo la propia **Nintendo**, que en un principio se había mostrado reacia a permitir que los alemanes emplearan su *expansion pack*. Más de un millón y medio de unidades vendidas avalaron a ***Star Wars: Rogue Squadron*** en la **N64**, y supusieron el primer respiro -allá por 1998- de una **Nintendo** un tanto preocupada por el empuje de la primeriza **Playstation**.

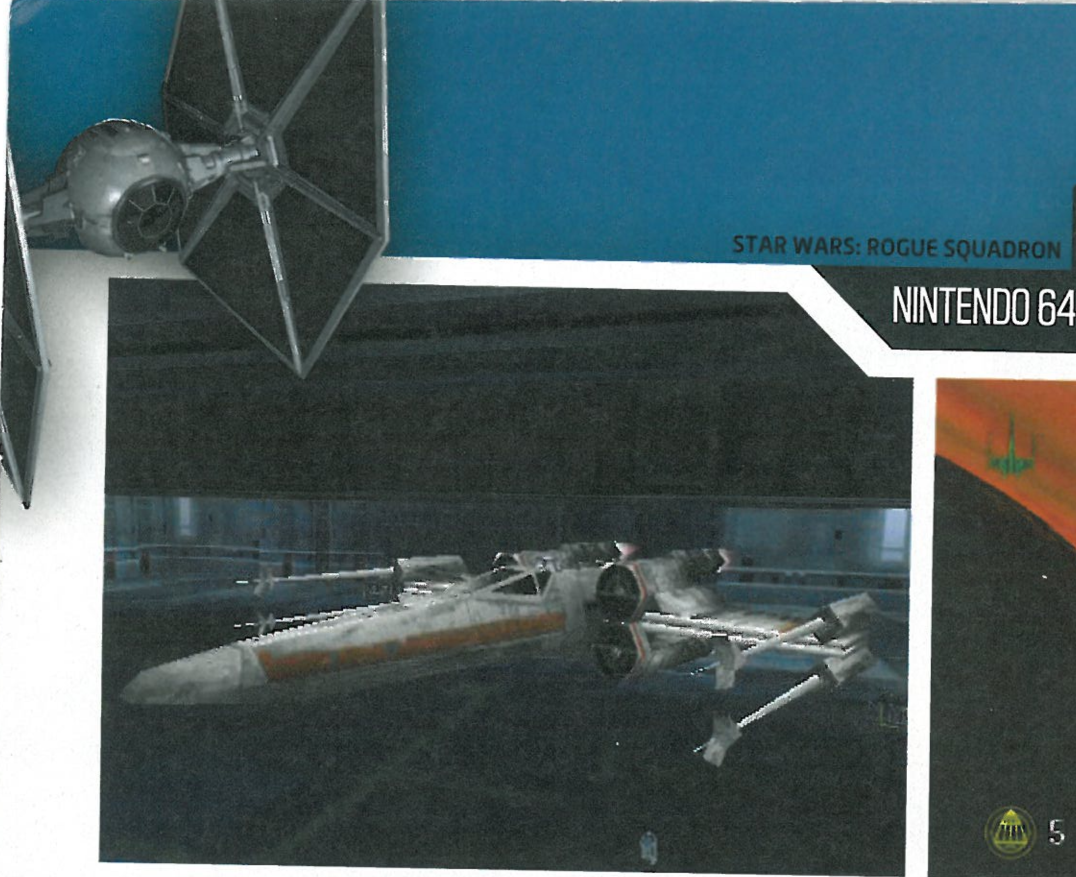
Rojo-2, aquí Rojo-5

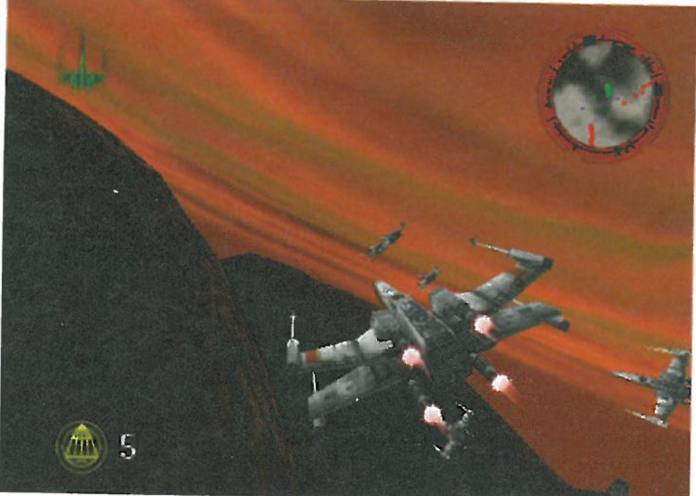
El Rogue Squadron, la mítica escuadra de pilotos rebeldes que atacó a la Estrella de la Muerte en la batalla de Yavin-4. Wedge Antilles, Biggs Darklighter y el mismísimo Rojo-5, Luke Skywalker. La crema de la Alianza, armados con las

NINTENDO 64

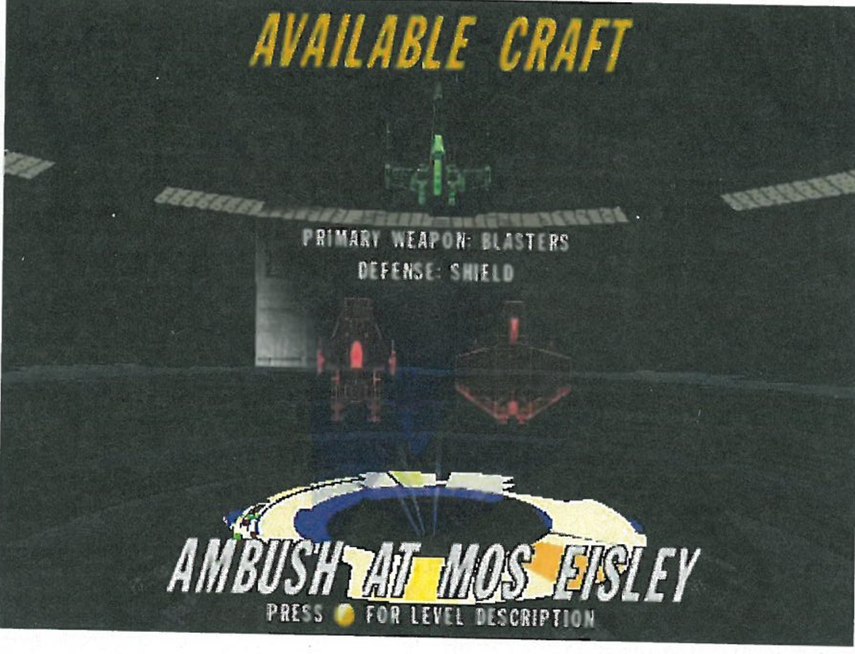


_GÉNERO ARCADE AEROESPACIAL CON ROYALTIES
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA LUCAS ARTS
_DESARROLLADOR FACTOR 5
_DISTRIBUYE LUCAS ARTS (DESCATALOGADO)
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB HTTP://WWW.LUCASARTS.COM









HAZTE CON TODOS La primera misión nos permite echar un ojito al hangar, pero sólo podemos elegir el fiable X-Wing. Sin embargo, podemos relamernos ante la posibilidad de manejar todo el abecedario Wing. Y regalitos en forma de Halcón Milenario, algún Tie y, una vez estrenado el Episodio I, el feísimo y amarillento Naboo Starfighter.

LOS ORÍGENES

Allá por 1993, **Totally Games** pare *X-Wing*: el mejor simulador de una nave que no existe. En un espacio desolado y vacío, con chirriditos de tarjeta primitiva, la saga destrozó varios ratones y joysticks, y se disfrutaba mejor a cuatro manos: uno era el piloto, y el otro la unidad R2. Sigue siendo una experiencia única.

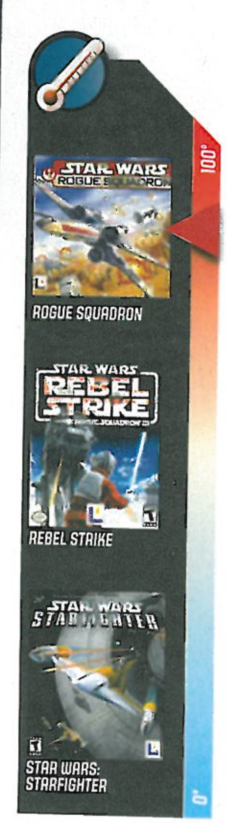
mejores aeronaves de la galaxia. Haciendo la guerra al Imperio mediante tácticas de pega y corre, gracias a su capacidad de hipersalto. Pero, esta vez, las batallas serían planetarias, cuerpo a tierra, y con una trama que llenaría los huecos entre la destrucción de la Estrella de la Muerte y la batalla de Hoth.

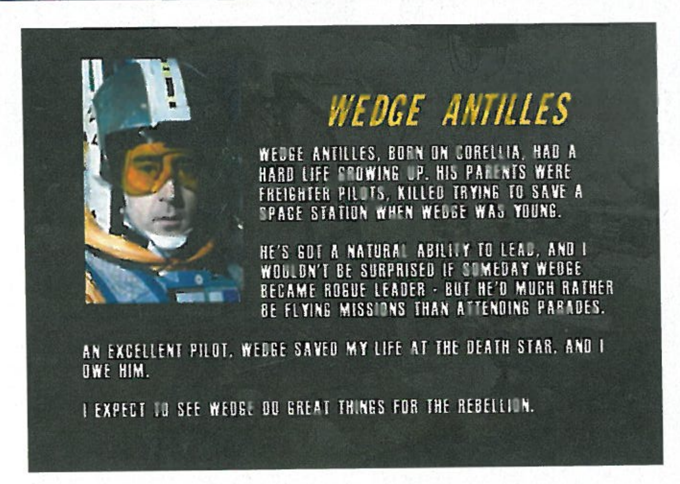
El título, hecho con cuatro polígonos y un puñado de texturas con píxeles gargantuescos, era un frenético arcade de combate aéreo, en el que decenas de naves de ambos bandos cruzaban de láseres el cielo de planetas como Tattoine, Corellia, Kessel (donde una carrera se puede ganar en menos de 12 pársecs) y otros lugares emblemáticos de la saga. La acción y la facilidad de manejo de las aeronaves -dotadas de un inteligente autonivelado que marcaría el género durante años- permitía al jugador preocuparse de lo esencial: disparar, esquivar, y vuelta al tajo, mientras el familiar zumbido de los motores Tie pelaba el plano de vuelo de nuestro Wing de turno.

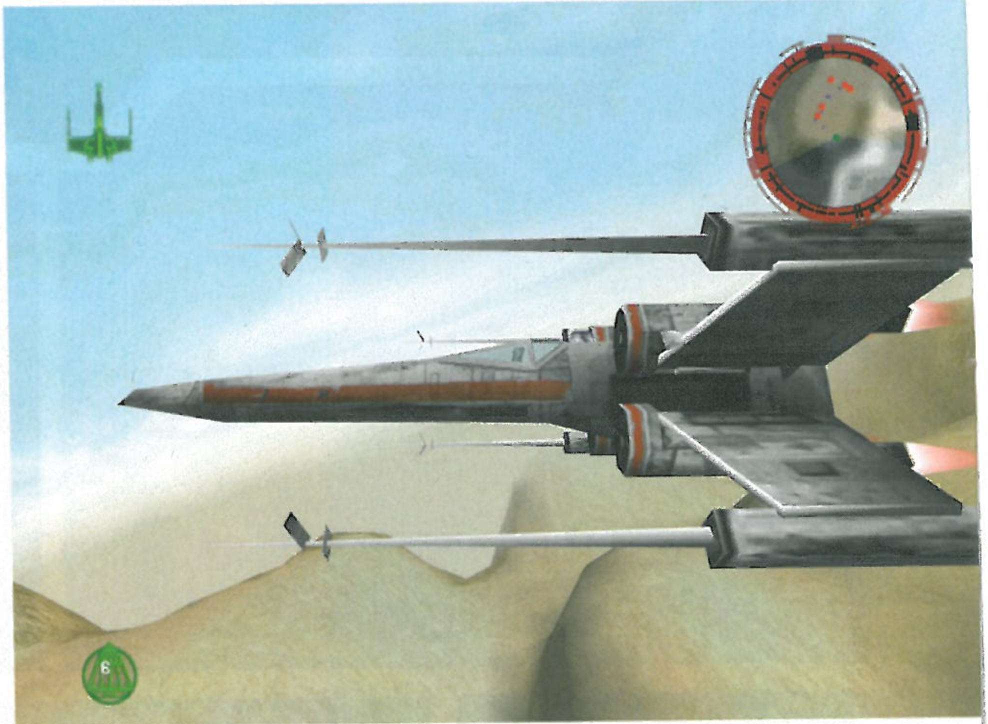
Las misiones incluían todo tipo de artimañas para frustrar al jugador -si bien es verdad que menos que en su saga hermana *X-Wing*, pero tampoco era para el mismo tipo de público-, incluyendo infames escoltas, compañeros necesitados de niñera, y hasta un asalto a un tren de prisioneros y a una prisión fortificada, en una de las dobles misiones más recordadas de la saga, intentando rescatar a Rojo-2. Aunque la curva de aprendizaje estaba un poco desequilibrada, el pique continuo que daba el rollito arcade -tres vidas, objetivos para recompensa, distintas naves-, bastaba para sobreponerse a la frustración e intentarlo una y otra vez. Ya fuera para continuar la historia, o para conseguir las preciadas medallas, que incluían entre sus bonificaciones distintos niveles, y naves tan deseadas como el Halcón Milenario (¡y hasta un Buick del 56!).

LAS MISIONES DE BONUS PERMITÍAN REVIVIR LAS BATALLAS DE HOTH Y DE YAVIN-4

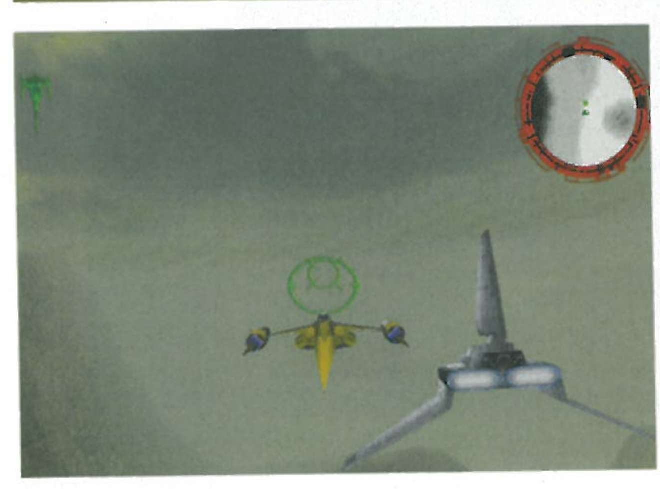
El argumento presentaba una trama que estaba a medio camino entre los cómics homónimos, las novelas de turno y hasta apariciones estelares y anacrónicas de superdestructores modelo Devastador de Mundos, que si no me falla mi wookiepedia, no deberían de aparecer hasta el advenimiento de la Nueva República. Pero qué más daba: aquí estábamos para divertirnos, por más que el llorón de **Eggebrecht**, el presidente moñas de **Factor 5**, se quejara de ➔

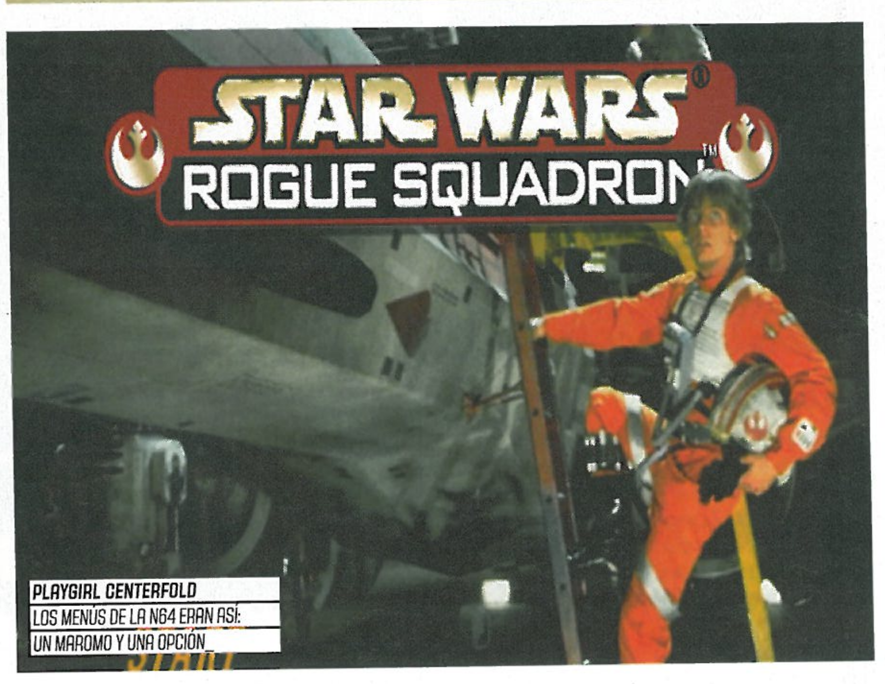


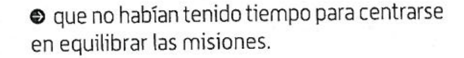











PLAYGIRL CENTERFOLD
LOS MENÚS DE LA N64 ERAN ASÍ:
UN MAROMO Y UNA OPCIÓN_

➲ que no habían tenido tiempo para centrarse en equilibrar las misiones.

Sorpresas y problemas

Sí lo tuvieron, sin embargo, para añadir sorpresas como la foto de ahí encima: el N-1 Naboo Starfighter, en una de las campañas promocionales más abstrusas que he visto. El juego salió como medio año antes del *Episodio I*, y llevaba oculto en sus tripas binarias el astrocaza. Una vez estrenado el filme, **Factor 5** entregó -para sorpresa de hasta el personal de **Lucas Arts**- los dos códigos que desbloqueaban el caza, y anunciaban la aparición del sosainas *Naboo Starfighter*, pobrísima secuela que no hizo sino realzar el encanto de ***Rogue Squadron***. Y aunque esta jugada les salió bien, que nadie crea que las cosas con **Lucas** fueron fáciles.

El técnico de sonido del juego comentaba, por ejemplo, que en Skywalker Sound le negaron durante meses el acceso al banco de sonidos de las películas, por no ser parte del personal de la compañía. Al final le pasaron unos samplers tan pobres que se dio cuenta que sus primeras grabaciones de cintas de VHS eran mejores. Así de épico fue para los pobres alemanes la gestación del título.

Otro ejemplo: cuando el **E3** todavía era el **E3**, presentaron una demo en la que los AT no se movían, los Tie no tenían inteligencia artificial, y todo estaba prefijado. El truco fue jugar la demo delante de la prensa, volando de tal manera que parecía que los enemigos iban a por el desarrollador. Así se afrontaban los problemas, y no a base de pre-renders. El resultado final lo dice todo: nadie esperaba unas ventas superiores a las 150.000 copias, y terminaron con diez veces más.

Y eso que el juego era tramposo: el *pop-up* era -es- tan brutal que muchas veces había que jugar con vista de cabina y los ojos en el radarpara poder ver a tiempo los obstáculos. Aquí no estaban las sutilidades de control de daños y configuración de energía de las naves y el simulador original. Con lo que otra de las trampas memorables, ya que estaban, consistía en activar una especie de superturbo cambiando la configuración del Ala X a hípersalto, huyendo de la batalla mientras se recargaban los escudos y siendo incapaces de disparar.

Sumando a eso la descabellada dificultad del juego (donde de una misioncita con sondas imperiales se pasaba a un enjambre de Tie Interceptors a los que hacer frente con un torpón Ala-Y),



EN PRIMERA PERSONA
CON EL POP-UP QUE SUFRÍA LA N64, LA VISTA DE COCKPIT ERA LA ÚNICA MANERA DE AFINAR LA PUNTERÍA_

BLITZKRIEG NEVADO
LOS AT IMPERIALES ASEDIAN HOTH. Y NOSOTROS SÓLO TENEMOS SNOWSPEEDERS_

bienvenidos fueran todos los fallos de continuidad: hasta el más purista tenía que preocuparse de seguir el ritmo de la batalla antes que quejarse de que "eso no es así según el canon".

El legado del escuadrón

Rogue Squadron rompió moldes, sus 19 misiones siguen siendo una prueba de fuego para el débil stick analógico de la **N64** -y no les digo nada de los ratones de **PC**-, y **Factor 5** se vio catapultada al olimpo de las desarrolladoras estrella de **Nintendo**. Tanto fue así, que ***Rogue Leader*** [***Rogue Squadron***] fue la demo técnica con la que **Nintendo** intentó lanzar a la **Gamecube** y ocultar los fracasos del proyecto **Dolphin**. La secuela sirvió para enjuagarse las lágrimas de dolor del *Naboo Starfighter*, y les llevó al hubris del fallido *Rebel Strike*, cerrando el círculo. Lo que había empezado como una fase de *Shadows of the Empire* convertida en juego de naves, cometió el increíble error de involucionar a juego de naves con fases a pie. Todo por el hambre de sable láser que siempre tienen los usuarios.

A día de hoy, **Factor 5** tiene un juego en el horno para **Wii**, del que se llegó a creer que podría ser un *Pilotwings*, o dicen los rumores de este mes, un *remake* de la trilogía para la consola blanca, visto que todavía no podemos disfrutar en la Consola Virtual de este titulazo ni hay planes para ello. Estén atentos, porque **Factor 5** está contratando a todo músculo, y se esperan anuncios para el próximo mes.

FACTOR 5

El estudio alemán consiguió su curro para **Lucas Arts** porque el director del estudio debía dinero a un empleado. Famosos por su adaptación del morrito torcido del *R-type* para **Amiga**, y sus *Turrican*, perpetraron *Lair* hace poco.

RAZONES DE 10

1 RÓTULOS FLOTANTES
No falla. Es ver ese texto amarillo deslizándose hacia el espacio y quedas atrapado. Está en tu ADN.

2. JOHN WILLIAMS
Valga lo mismo para la música. El score ya lo sabemos de memoria, pero nada sería lo mismo sin él, y sin...

3 ...EL RUGIR DEL TIE
Nada puede provocar tanto escalofrío como el "whooooshhh" de un Interceptor buscándote las 6.

4 CHAT CHANNEL
Para meter al personal en el papel, Factor 5 grabó cientos de líneas de diálogo que sirven como referente y condimento de la acción.

5 A-WING
El juego permite jugar con el Ala-V, pero el cariño a la «patata veloz» y sus torpedos de impacto anticaza es imperecedero.

6 PLANETA HELADO
La satisfacción de convertir a un AT-AT en chatarra con un cable y un deslizador es una de las razones para que existan los videojuegos.

7 WORLD DEVASTATOR
La Estrella de la Muerte es una memez. Los superdestructores clase E son triángulos sobrevalorados. Éste es el rostro del mal.

8 AUTONIVELADO
No es un sim, es un arcade. Y no lo hace más fácil. Manejar 80 teclas tampoco te hace más hombre.

9 MEDALLAS
De los desbloqueables más complicados. Si alguien tiene 19 oros, se merece mi respeto de gamer.

10 MILLENNIUM FALCON
Porque una nave que puede ganar una carrera en menos distancia de la que mide el trazado, no debería ganarse en una partida cartas. Y un Tie Interceptor, tampoco.

CONCLUYENDO

Rogue Squadron es el título perfecto para los que siempre soñamos con el cockpit de un X-Wing en la batalla final de El Retorno antes que con un palo de luz sobrevalorado. Tecnopocho a día de hoy, sí, pero creó escuela.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	9,8	9,7	9,8	10



REGALAMOS 15 JUEGOS

PROEIN Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UN MONSTER MADNESS: GRAVE DANGER DE PLAYSTATION 3. PARA PARTICIPAR, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 1 DE DICIEMBRE DE 2008

MONSTER MADNESS GRAVE DANGER

SOUTHPEAK GAMES

12+ www.pegi.info

¿Con cuántos personajes puedes jugar?

A) 2 B) 4 C) 7 y medio

12+





PLAYSTATION 3

CONCURSO MONSTER MADNESS: GRAVE DANGER

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra monstersj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: monstersj A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 1 de diciembre de 2008.



Nº22
NOVIEMBRE 2008

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

TESTICULERA VINTAGE

MASTER SYSTEM 3

CASTLEVANIA

REY DE LUCHADORES

-PARÉS-

megaman feeling blue

READY!



NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

Como un juego que nunca existió, pero en versión *hardware*, la ignota **Master System 3** hace acto de presencia en nuestra Cripta, la sección que dedicamos cada mes a rarezas, *exploits*, secuelas de chichinabo y otros disparates del pasado. Es indiscutible que la arqueología de serie Z es uno de los grandes encantos del fenómeno Retro: encontrar un cartucho de **Game Boy** con una conversión ignota de un arcade que no salió de Japón es un gozo solo al alcance de los coleccionistas más aguerridos. Lástima que luego, los conoces y los coleccionistas más aguerridos están siempre como enfadados...

_ILUSTRACIÓN POR
DIEGO PARES



THE KING OF FIGHTERS XII

Doce entregas y quince años de historia para celebrar una despedida por todo lo alto

El tiempo parece afectar de forma distinta a cada sistema, a cada género, o a cada saga consagrada. Sin embargo hay algunas que parecen tener una salud de hierro pase el tiempo que pase, y sin importar las transformaciones que sufra la industria. Es el caso de la saga *The King of Fighters*, que verá como la duodécima entrega de su serie principal llegará a los salones recreativos nipones a mediados de 2009. Su simple existencia ya es de por sí un cúmulo de circunstancias excepcionales: es un juego de lucha bidimensional que resiste el paso del tiempo, cuando otras series algo más veteranas e igual de respetadas (*Street Fighter* y *Mortal Kombat*, sin ir más lejos) se apuntan a experimentos visuales y cruces varios en busca de algo de frescura y originalidad. Para continuar, llegará a los salones recreativos, su lugar de origen, y unos santuarios en vías de extinción en prácticamente todo el mundo, arrasados hace ya tiempo por la insuperable competencia de los sistemas caseros. Y por último está su atípico sistema de lucha por equipos, en lugar de los clásicos uno-contra-uno. Además, con esta duodécima entrega, **SNK Playmore** promete cerrar el argumento de una serie iniciada nada menos que en 1994. Todo un ejemplo de compromiso con los jugadores y buen hacer técnico que afortunadamente llegará también a **PlayStation 3** y **Xbox 360**. ¿Otro elemento que lo hace excepcional? Hasta el último componente del juego está dibujado a mano. Más tradicional, imposible. **_Chaiko**





REMAKE DEL MES

PHANTOMAS 0: UPRISING

http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=736

Nada menos que ocho años de desarrollo tiene esta precuela al clásico juego de **Dinamic** para **Spectrum**, el entretenido ***Phantomas***. Como tal, es un juego de nueva creación, en lugar de un *remake* al uso. La misión es encontrar veinticinco interruptores repartidos por cada nivel que abren una puerta dimensional al siguiente, en un mundo lleno de peligros en el que la habilidad con el salto (hay dos tipos) resulta primordial para sobrevivir. El control es sencillo (lamentablemente no existe opción para jugar con *pad*, sólo mediante teclado), y la presentación audiovisual una *delicatessen* que poco tiene que ver con los viejos ordenadores de 8 bits salvo en su bidimensionalidad. Además, prometen un editor de niveles para crear mundos a gusto del consumidor. **_Chaiko**

MIMANDO LA VISTA... La extrema sencillez del juego original, que para empezar no presentaba fondos, aquí ha sido suplida por un cariño extremo hacia la seductora magia del pixel.

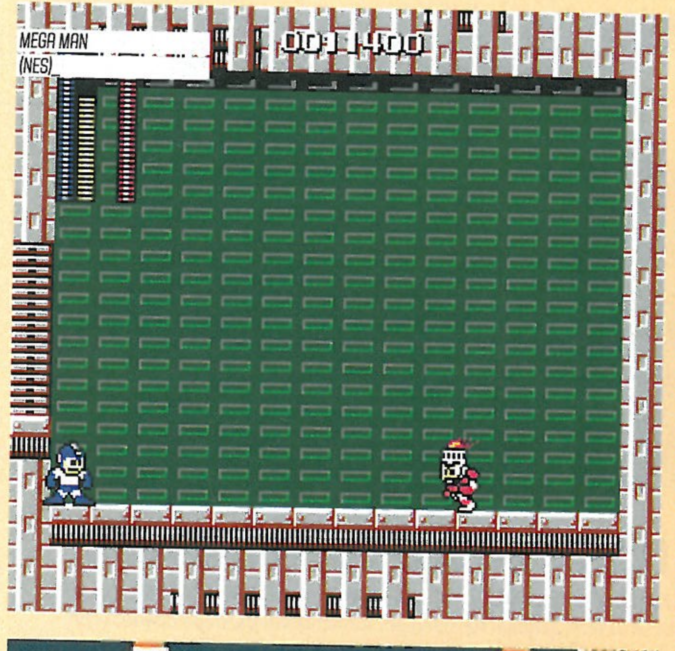




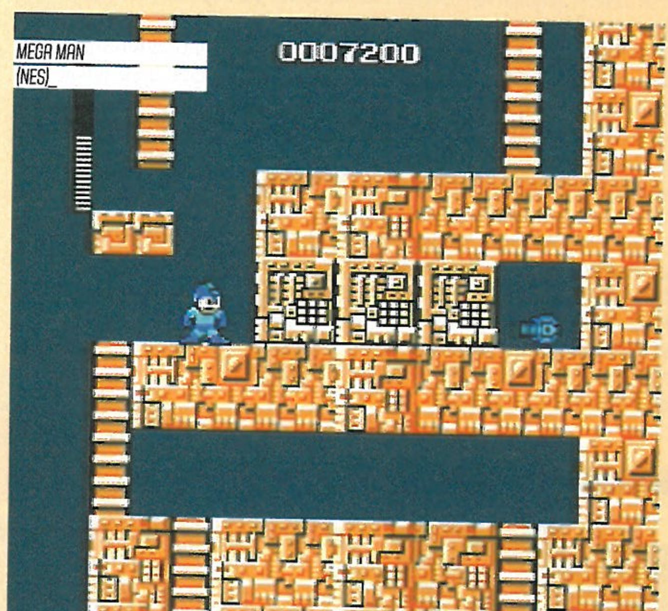
Mega Man se ha convertido, en sus más de veinte años de vida, en uno de los personajes más reconocibles y exitosos de la industria del videojuego. Aunque la forma que ha tenido **Capcom** de tratar al personaje pueda ser discutible (incontables *spin-offs*, secuelas de dudosa calidad, *merchandising* cacharrero a paladas, y localizaciones occidentales más que cuestionables -de la portada a la propia adaptación-, entre otros crímenes...), lo cierto es que sus orígenes *ochobiteros* son un ejemplo de artesanía jugable que aún a día de hoy conservan intacto su atractivo y su fuerza.

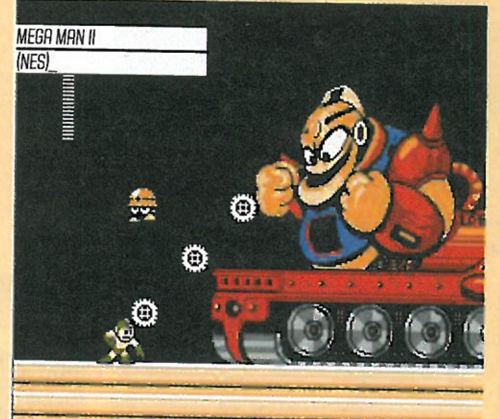
Mega Man nace como un lanzamiento más de **Capcom** para **NES**, allá por 1987. En Japón recibe el nombre de ***Rockman***, y pronto sorprende por su acertada mezcla de combate y plataformas, aunando habilidad y reflejos, además de proporcionar al jugador cierta capacidad de elección a la hora de desarrollar la aventura. La mecánica durante estas entregas es esencialmente la misma, aunque con cada juego se vayan añadiendo nuevos elementos: el jugador elige un robot contra el que luchar de entre los disponibles, y automáticamente entra en el nivel en el que éste reside. Cada *final boss* cuenta con un ataque distinto, y Mega Man se apodera de él al vencerle (además de algún ítem que desbloqua zonas anteriormente inaccesibles mediante plataformas móviles, en entregas posteriores). Aquí es donde se trunca la presunta libertad de elección, ya que cada robot es invulnerable a cierto tipo de ataques, por lo que conviene derrotar antes a unos robots que a otros para hacerse con las armas necesarias para avanzar, en una serie de acciones preestablecidas presentadas como algo variable según el criterio del jugador. En cualquier caso esas son las principales características del primer ***Mega Man***. Cuenta con seis fases, y una vez completadas se accede a la séptima y última, más larga y compleja de lo habitual y con *final bosses* a los que derrotar en serie (esta vez sí, de forma completamente lineal) tras haberlos vencido a lo largo del juego. ***Mega Man*** queda lejos de resultar un éxito de ventas, pero la originalidad de su propuesta y el carisma del protagonista y el universo que habita salvan la papeleta, y **Capcom** decide producir una secuela a la velocidad del rayo con los retales sobrantes del juego original y unos cuantos añadidos.

Mega Man II no tardó ni un año en llegar, y en 1988 aparece la segunda entrega en **NES**. Misteriosamente, el Dr. Wily ha conseguido salir de prisión, y se las ha apañado para construir ocho nuevos robots con los que vengarse











de ***Mega Man*** por la derrota del anterior juego. Con esto se establece una nueva regla para la serie, dejando atrás los seis robots del juego original. ***Mega Man II*** retoma por lo demás los dictados de la primera entrega, aunque puliendo algunos aspectos. Para empezar, el control, sin ser perfecto (un mal salto sigue teniendo consecuencias funestas, aunque menos), sí que consigue facilitar las cosas al jugador. De hecho, de entre todos los títulos de la serie, ***Mega Man II*** destaca por ser el más accesible de cara al jugador primerizo manteniendo cierto equilibrio, por lo que quienes no estén muy interesados en seguir la serie por orden cronológico pueden tomar esta entrega como punto de partida e introducción al dificultoso mundo de ***Mega Man***. Un aspecto a destacar, al margen del refinado –aunque no llegue a la excelencia– apartado audiovisual, es la banda sonora del juego. No sólo se crea un tema para ***Mega Man*** (ausente en la primera entrega), sino que la propia banda sonora resulta coherente con el primer juego, y fluida de principio a fin durante el segundo. Sin duda los fans de las bandas sonoras de videojuegos tienen una joya al alcance de la mano con ***Mega Man II***. En lo jugable lo más importante es un estilo de juego más abierto: las vulnerabilidades e invulnerabilidades de los robots siguen presentes, pero son algo más permisivas, dando como resultado una mayor libertad de acción que en la primera entrega. Con el añadido de un necesario sistema de *passwords* y la posibilidad de rellenar la vida, esta vez sí, ***Mega Man*** obtiene el éxito económico que ya mereció la primera entrega, y se puede hablar del nacimiento comercial de un mito, que desde entonces vivirá incontables secuelas y revisitaciones de toda clase. De todos modos, su camino iba a seguir ligado a la **NES** durante un tiempo, y pronto llegaría ***Mega Man III***.

Innovando con cuentagotas

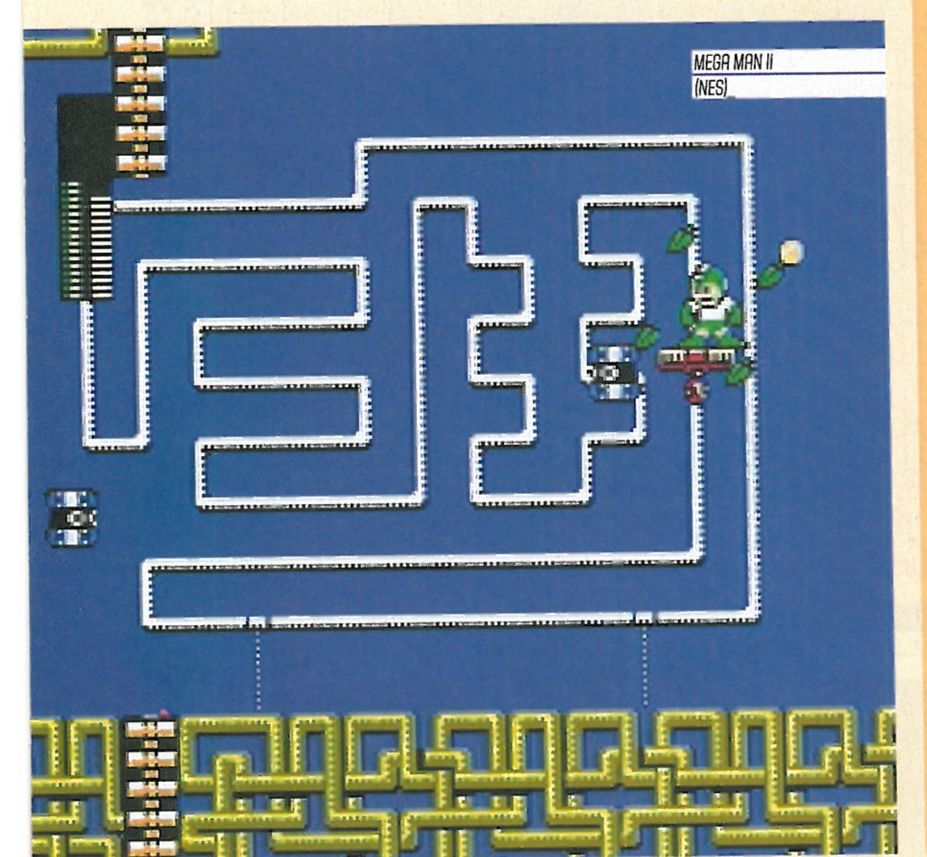
Mega Man III (1990) es un punto intermedio en la saga, siguiendo con lo propuesto por la primera entrega y con la accesibilidad de la segunda, pero apuntando algunas de las ideas que llegarían en siguientes entregas hasta el enquistamiento. Por un lado aparece el perro Rush, que sufriría transformaciones más adelante, pero siempre aporta nuevas capacidades a Mega Man (como submarino, como plataforma voladora, o dando impulso en los saltos), y por otro se añade una opción de control

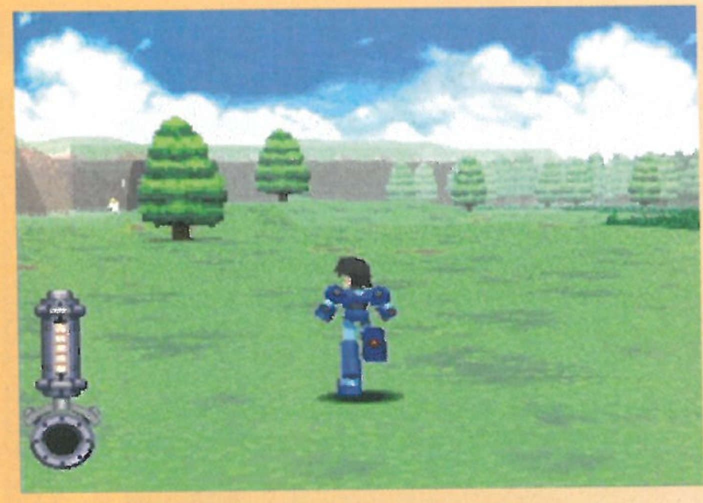
«¿A qué me enfrentaré después?» es una pregunta que el jugador se hará varias veces. Y es que los rivales nunca dejan de sorprender

que se convertiría en imprescindible en todo ***Mega Man*** que se precie de llevar tal nombre: la capacidad de deslizarse por el suelo durante un corto espacio de tiempo. El juego, aún con algunos puntos calientes, es extremadamente sencillo para cualquiera con conocimientos de la mecánica de la serie. El hecho de que los aspectos técnicos estén casi en su punto álgido lo convierte en una pequeña joya.

Con ***Mega Man IV*** (1991) llega la posibilidad de cargar el disparo, obteniendo así un arma más destructiva (de hecho, un disparo del Mega Buster cargado al máximo equivale a tres disparos normales). De nuevo estamos ante una característica que sobrevivirá en entregas posteriores que convive con las características clásicas. Otra de las sorpresas es la inclusión de dos fortalezas al final del juego en lugar de una sola, en uno de los giros argumentales más alocados de la serie. El resto de aspectos

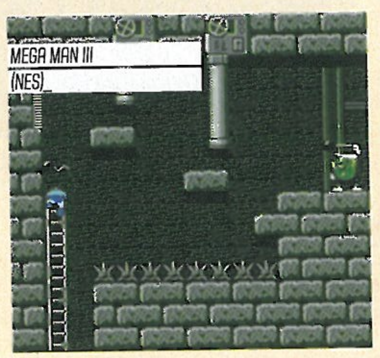


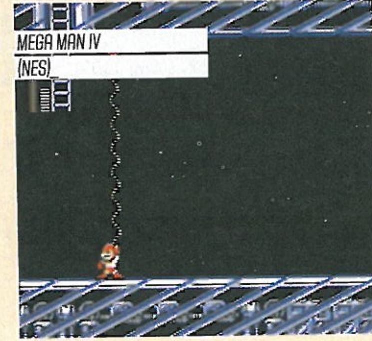




EL ROBOT DE LOS HUEVOS DE ORO

Mega Man tiene tantos juegos a sus espaldas que su herencia acaba por difuminarse. A la serie original formada por los ocho títulos mencionados (con el reciente añadido de ***Mega Man 9***), se une la serie ***Mega Man X***, iniciada en 1993 en **SNES** y que hasta la fecha está formada por trece títulos dispersados por varias plataformas como **PlayStation, Saturn, PlayStation 2, Game Cube, Game Boy Color** y **PSP**. La serie ***Mega Man Legends*** fue el intento de **Capcom** de llevar a su robot más célebre a las aventuras tridimensionales. Sólo con tres entregas para **PlayStation** (el primero también para **N64** y **PSP**, y el segundo para **PSP**), es un misterio por qué la serie cayó en el olvido a pesar de la buena acogida. ***Mega Man Battle Network*** cuenta con seis entregas para **Game Boy Advance**, para la que también se desarrollarían las cuatro entregas de ***Mega Man Zero***. ***Mega Man ZX*** es una serie creada para **DS**, con dos entregas hasta la fecha, al igual que ***Mega Man Starforce***, con tres entregas. A todo ello se unen incontables *remakes* para **PSP** o **Game Boy**, compilaciones varias para casi cualquier plataforma, o incluso arcades de lucha como las dos entregas de ***Mega Man: The Power Battle***. Y aún hay más...





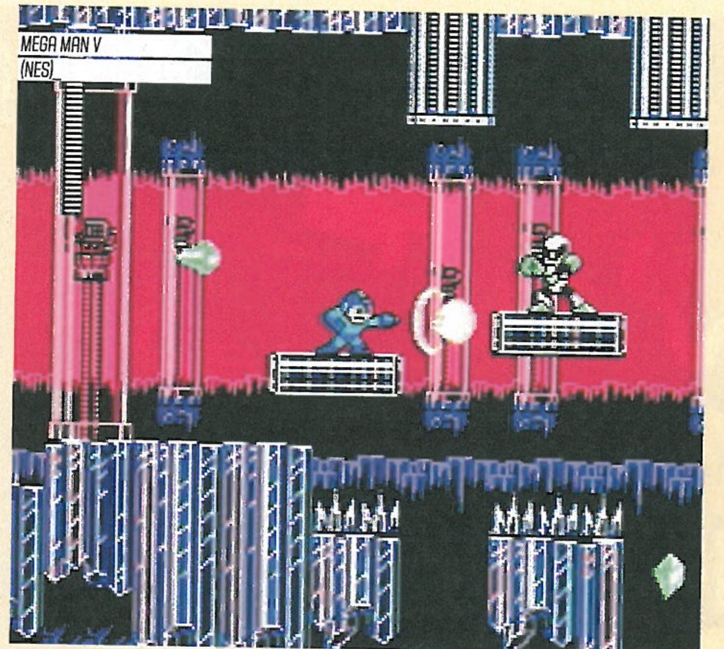


➲ siguen siendo de lo mejor visto en **NES**, aunque haya quien empiece a preguntarse por qué el *sprite* de Mega Man sigue siendo el mismo cuatro entregas después. El control del juego está refinadísimo, y al margen de la nueva adición del Mega Buster, que mejoraría en juegos subsiguientes, Mega Man nunca ha sido más sencillo de controlar con precisión. Por otro lado, **Capcom** huye de la dificultad rebajada de los dos juegos anteriores, y vuelve a ofrecer un reto considerable. Especialmente descorazonadoras son las dos fortalezas consecutivas, que pueden acabar con la paciencia del jugador más avezado.

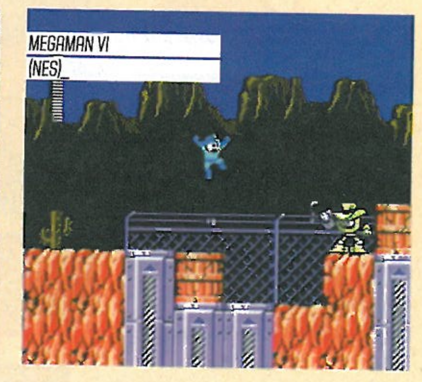
Mega Man V, lanzado en 1992, empieza a evidenciar un cansancio en la fórmula, a la que poco queda por añadir en la plataforma actual, y da a los juegos un aire alimenticio. Por supuesto **Capcom** sigue cuidando los detalles técnicos al máximo, pero se encuentran en un punto en el que no pueden superarse a sí mismos con las posibilidades técnicas de que disponen. No es tanto una falta de ideas, como una falta de capacidad para llevarlas a cabo, por lo que un juego correcto tiene cierto regusto a fritanga requemada.

Mega Man VI llegó en 1993 en Japón (nunca salió en Europa de forma oficial), como un último intento de explotar la serie en una consola más que moribunda, como era **NES** a esas alturas. El juego es correcto en todos sus aspectos, como si alguien se hubiese tomado todas las molestias necesarias para no decepcionar a los seguidores de la saga, pero no muestra el mismo espíritu de añadir nuevos elementos en cada entrega como los juegos anteriores, como si ese alguien se hubiese enfrentado a un desarrollo demasiado apresurado. Se añaden

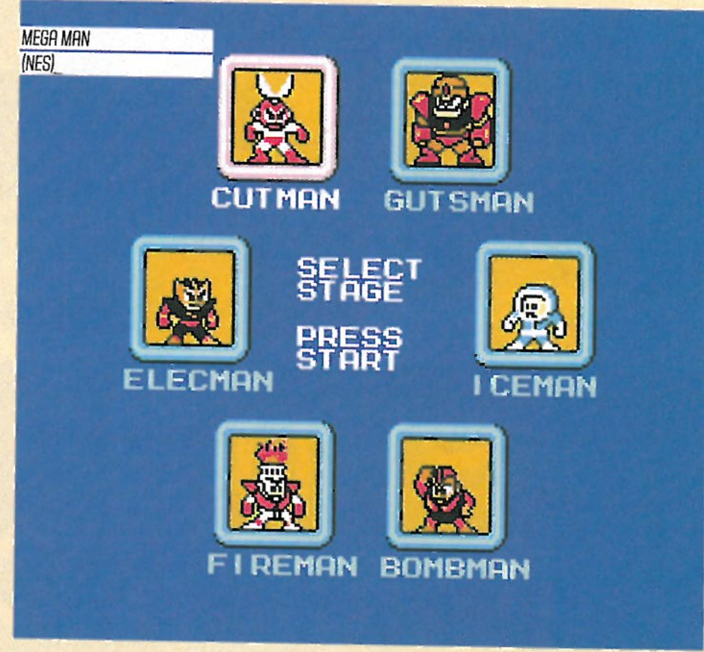
combate contra robots estrafalarios y róbales aquello que les convierte en únicos











MEGA MAN RELOADED Las dos últimas entregas de la serie original aprovechan un mayor poderío técnico reciclando viejas ideas.

AIRES DE LIBERTAD Una constante en la serie Mega Man es la posibilidad de elegir el nivel y el final boss al que enfrentarse, aunque al final el camino lo dicta la lógica.

los Rush Adapters, que añaden nuevas características a Mega Man al vencer a determinados jefes. Además se incluyen cuatro jefes dobles, uno falso y otro auténtico. El falso suelta su arma como viene siendo tradicional, pero el auténtico (más difícil de encontrar en el mapeado) además añade una de las cuatro letras de la palabra Beat, que al completarse le dará una grata sorpresa al jugador que ya estaba presente en ***Mega Man V***.

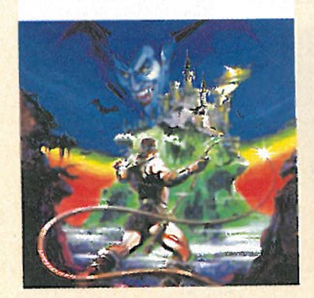
Salto generacional

La serie continuó posteriormente con ***Mega Man VII*** en **Super Nintendo**, y con ***Mega Man VIII*** en **PlayStation** y **Saturn**. El de **SNES** resulta más que correcto, retomando algunos mecanismos de las versiones de ***Mega Man*** para **Game Boy** como es el partir las tandas de jefes en bloques de cuatro, o incluir el replicador de ítems, además de conservar el sistema Rush. Al atractivo propio de la serie original se une el encanto audiovisual que poseía **SNES**, dando a luz uno de los juegos más vistosos de la generación de los 16 bits. ***Mega Man VIII***, por su parte resulta muy irregular y algo decepcionante. Por un lado, resulta técnicamente delicioso, aunque algunas cosas como los *sprites* chirrían bastante. Pero por otro, el juego realmente no añade nada memorable a la saga, y lo más celebrado es la posibilidad de poder usar el cañón de forma simultánea con alguna de las armas especiales.

Tal vez la serie principal sea una muestra de lo que estaba por llegar: la sobreexplotación del personaje y los constantes reciclado y reutilización de ideas. La cuestión es que, con sus más y sus menos, todo fan de Mega Man sabe reconocer la grandeza primigenia de estos primeros juegos, aún disfrutables hoy día.



















S.T.A.R.

museo de los píxeles como puños (castlevania)

seguimos revisando clásicos de la iconografía... ehm... clásica. en este caso, todo un... clásico. Madre mía...

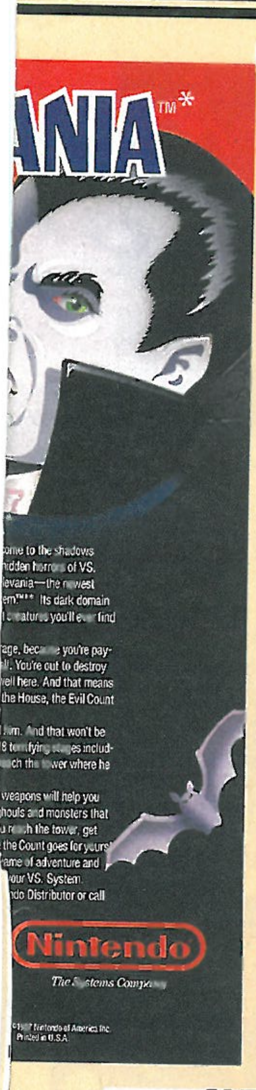
Konami tiene un talento especial, un don que le permite reencarnar un mismo juego a lo largo de distintas generaciones de consolas consecutivas sin que se note que se trata de unos mismos esquemas repetidos una y otra vez, en vender más de lo mismo pero con la justa variación para que el producto resultante parezca algo novedoso. Con la saga *Castlevania* no pudo sospechar que su distorsionada visión del clasicismo medieval europeo y su unión con el mito del *Drácula* de **Bram Stoker** le daría tanto juego como para darle la vuelta una y mil veces.

Los principios de la saga de por sí que ya son extraños: para acabar con Drácula aparece un héroe, Belmont, vestido con taparrabos, peto de cuero y un látigo como arma. Así aparece en la portada del primer título en casi la totalidad de sus versiones, de espaldas. Pero la segunda entrega de la saga, ***Simon's Quest***, cambia de protagonista pero no de principios aunque la portada lo muestre rosado y bello. En todos los casos resulta chocante y bizarro que el protagonista sea un mozo de aspecto salvaje y sea ilustrado casi como una portada de bajo presupuesto de un libro de **Nora Roberts**, derrochando sensualidad testoterónica y un bronceado ibizenco al lado de un Drácula u otro vampiro de la misma estirpe de aspecto totalmente clásico, como sacado de una película de la **Hammer**. Esta tónica se repite en las ediciones de consolas y ordenadores domésticos de 8 bits hasta la llegada de la **GameBoy**, juegos que no vale la pena intentar enumerar o utilizar ahora de guía porque sus títulos se repiten y se reparten de forma confusa. El ***Vampire Killer*** de **MSX** que conocemos en Europa se llama ***Akumajou Dracula*** en Japón, que sería el mismo ***Haunted Castle*** de recreativa y el

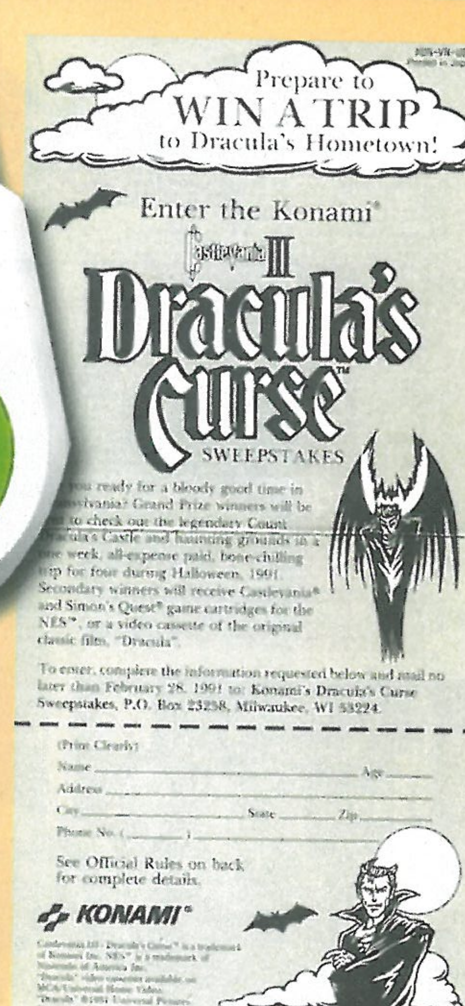
DE LAS ANCHAS ESPALDAS DE MAROMOS DEPILADOS A LOS SINSENTIDOS POLIGONALES DE N64

mismo ***Castlevania*** de **NES** en Estados Unidos; y así hasta en media docena de títulos de la saga que cambian de nombre en relación a la geografía en la que son distribuidos.

El aspecto aventurero y de salvaje riesgo de las portadas, el estereotipo de guerrero bár- ➲






Prepare to
WIN A TRIP
to Dracula's Hometown!

Enter the Konami®
Castlevania III
Dracula's Curse™
SWEEPSTAKES

...you ready for a bloody good time in ...sylvania? Grand Prize winners will be ... to check out the legendary Count Dracula's Castle and haunting grounds in a one week, all-expense paid, bone-chilling trip for four during Halloween, 1991. Secondary winners will receive Castlevania® and Simon's Quest® game cartridges for the NES™, or a video cassette of the original classic film, "Dracula".

To enter, complete the information requested below and mail no later than February 28, 1991 to: Konami's Dracula's Curse Sweepstakes, P.O. Box 23258, Milwaukee, WI 53224.

(Print Clearly)
Name ______________________ Age ______
Address ______________________
City ______________ State ______ Zip ______
Phone No. (______) ______________

See Official Rules on back for complete details.

KONAMI®



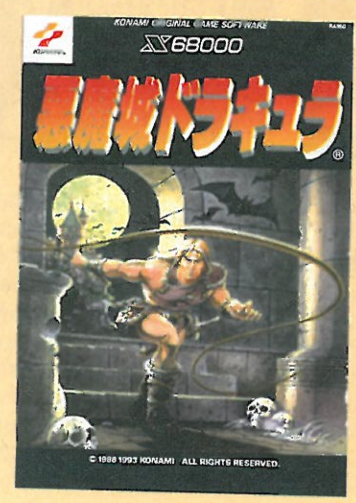








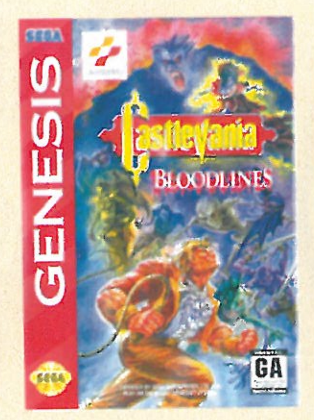




















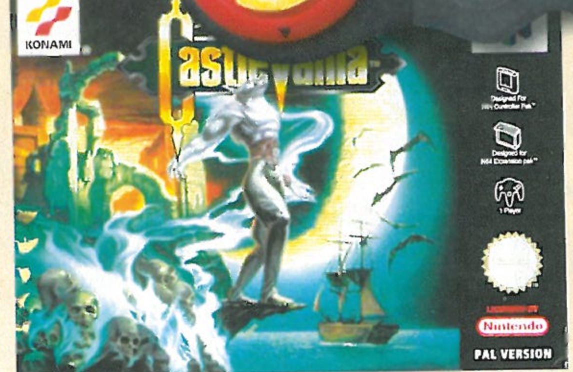


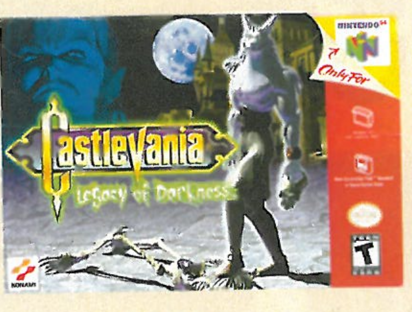




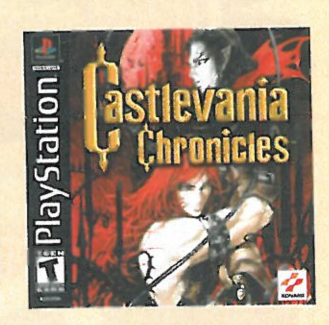












baro norteuropeo de las ediciones occidentales o el de la China imperial que aparece en algunos títulos orientales se utilizaría hasta las ediciones para máquinas de 16bits; a partir de allí se da un punto de inflexión momentáneo que coincide con la programación experimental de entornos 3D y el flirteo con el *rendering* que ofrecían sistemas como **N64**, que son esas ilustraciones de portada a las que se les ha de dar de comer aparte: no tienen nada que ver ni con lo que se había visto hasta entonces ni con lo que se vería después. Con las consolas domésticas venideras se estudió el estado de la sociedad adolescente nipona y se aprovechó la tendencia de estilos góticos para encontrar en ellos una estética mucho más acorde con el argumento del juego, romanticismo lúgubre y decadente, lujo aristocrático para una saga que seguía ofreciendo lo mismo pero que hasta ese momento no acababa de ser presentada con consecuencia. Curiosamente, los personajes del Mal ya se habían ilustrado en repetidas ocasiones con ese aspecto metrosexual medianamente andrógino que más tarde acabaría por convencer a todo el resto de protagonistas.

En el terreno de las portátiles, máxime **GameBoy** desde la clásica hasta la personificación en **DS**, las ilustraciones toman otro curso y se dirigen hacia ilustraciones manga de línea clara y menos recargadas para acercar la saga a un público menos comprometido. Es decir, portadas sin sabor concreto aptas para todos los públicos.





TERROR NO. 42 JULY 10¢ GAMES FROM THE CRYPT®

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_EL HOMBRE ELEFANTE







MASTER SYSTEM 3



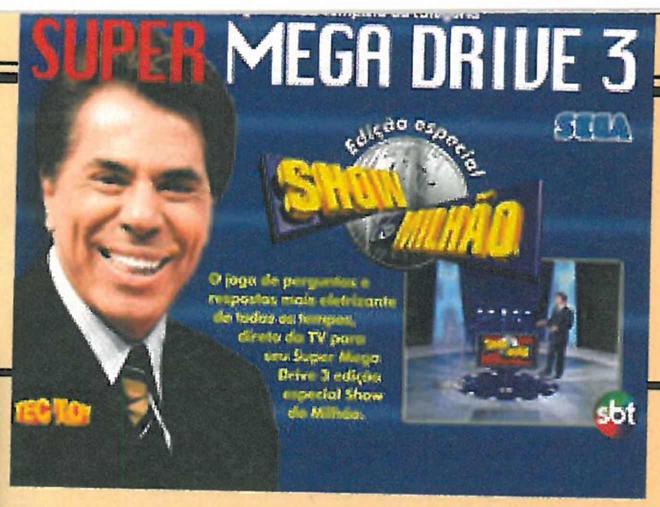
AUNQUE LA CERVEZA, EL FÚTBOL Y LA SAMBA SEAN LOS PRINCIPALES INTERESES DE LOS BRASILEÑOS, UN EJÉRCITO SEGUERO NUMEROSO MANTIENE ALLÍ VIVA LA MASTER SYSTEM

Sólo en un mercado como el brasileño podía concebirse la única consola medio oficial, medio pirata, medio localizada (contradicción pura como su país de origen) y que además, triunfase. Mucho antes de la revolución de las descargas digitales y la conciencia retro (ya saben, donde todo lo antiguo fue pistonudo porque jugábamos sin miedo a las consecuencias con las manos untadas en Nutella) **Tec Toy** ponía en todos los centros comerciales del país una versión modificada de **Master System**.

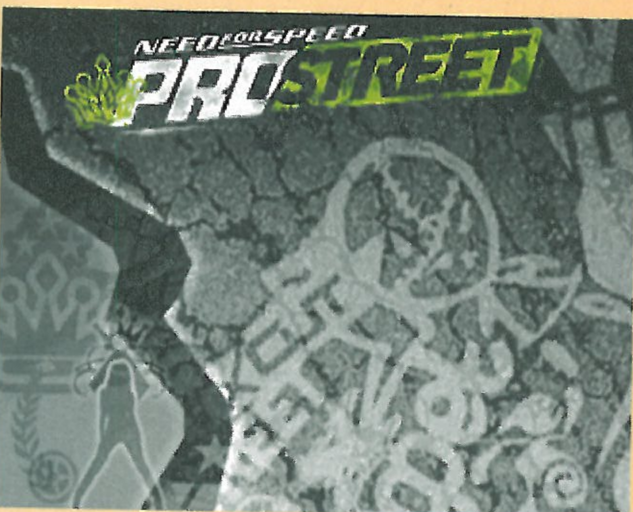
La última vez que visité Brasil, en el año 2002, me pareció fascinante comprobar cómo en los centros especializados se vendían unas cuatro o cinco veces más **Master System III** que **Xbox**. Los motivos eran muy coherentes: las exigencias del mercado mandan, por lo que, en un país donde prácticamente ninguna compañía distribuía *hardware* de forma oficial, los precios se elevaban por los intermediarios y la importación. **Tec Toy**, por su parte, proponía una videoconsola alternativa, sencilla de utilizar, muy barata y con títulos icónicos de renombre (¿les suena?).

Tec Toy: la resurrección

Brasil acogió con los brazos abiertos a la **Master System III** y su patriotismo exacerbado (he presenciado cierres de bancos y farmacias cuando la selección de fútbol ganaba torneos mundiales...) impulsó a **Tec Toy** a reali-













zar conversiones de franquicias de renombre de dudosa calidad y legalidad, con trabajos de pura orfebrería como *Street Fighter II* o *Dynamite Heady* recortados hasta su mínima expresión (el escenario de Ken de *SFII* parece una oda a **Ad Reinhardt**).

Sin más dilación, el verdadero potencial de **Tec Toy** se descubrió cuando se soltaron la melena y se lanzaron a retocar códigos para publicar sus propios títulos. Desde un bizarro y difícil de concebir *Chapulín Colorado vs. Drácula*, producido a partir de *Ghost House* hasta *¿Quieres ser millonario?* con el emblemático presentador **Janeiro Silvio Santos** (una mezcla *redux* de **Bertin Osborne**, **Julio Iglesias** y **Jordi Hurtado**, con tintes y leyendas urbanas de mafioseos y conspiraciones políticas). *Wonder Boy in Monster Land* pasa a ser *Monica no Castelo do Dragao*, e incluso publican licencias originales, como como *Sitio do Pica Pau Amarelo* y *Castelo Ra-Tim-Bum* (el portugués es un idioma con una sonoridad difícil de tomar en serio...).

Hardware a ritmo de samba

En un principio, la consola se comercializó con juegos emblemáticos introducidos en su memoria, como *Alex Kidd* o el primer *Sonic*. La versión de **MSIII** es estéticamente similar a la de **MSII** (aunque en 2002 se publicase una edición blanca en la onda de **Dreamcast**, ya por aquel entonces prematuramente fallecida) pero con retoques de *hardware* que permiten que el tamaño máximo de cada cartucho sea de 8 Mbits, lo que permite correr ciertos títulos de **Game Gear**.

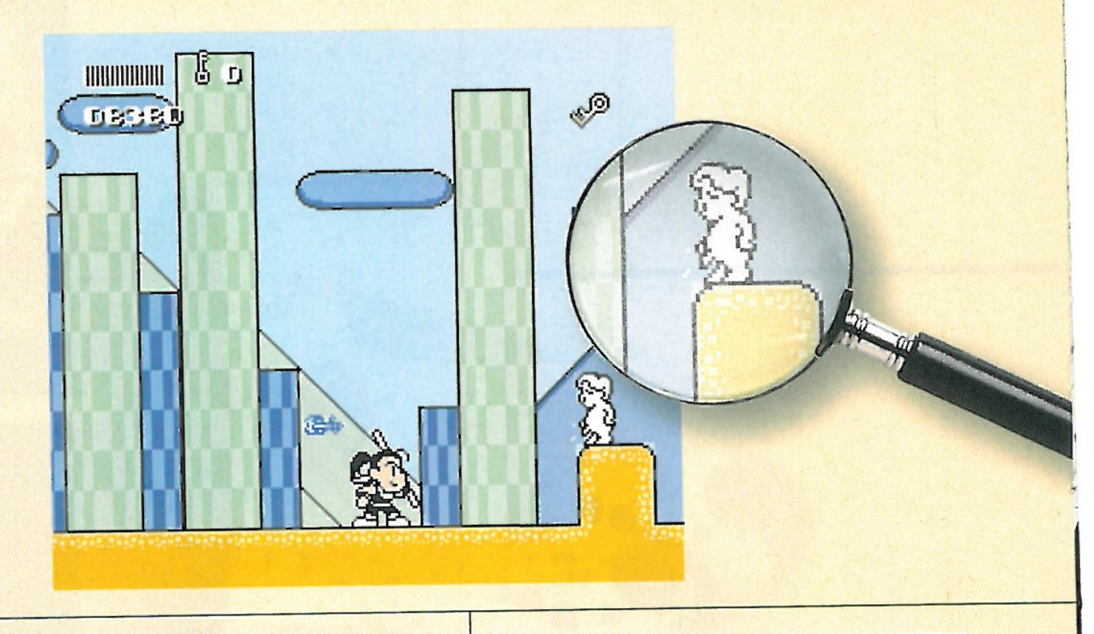
A partir de ahí, **Tec Toy** fue lanzando diferentes versiones del *hardware* de **Sega**, incluyendo una versión portátil inalámbrica que integraba la consola en el mando (**Master System Compact**, incluso **Girl**, de color rosa), añadiendo cada vez más y más juegos, hasta los 131 juegos que soporta en la actualidad (incluyendo prácticamente todos los grandes títulos del catálogo).

Pero éste no es el final. **Tec Toy** esta desatada, fuera de control. El año pasado publicó una tercera versión de **Mega Drive**, con versiones licenciadas por **EA** de *Los Sims 2*, *Fifa 08* o *NFS: Pro Street*. Quién sabe si en el futuro las *old-timers* de **Sega** seguirán recibiendo títulos exclusivos para la consola... eso sí, exclusivamente en ese paraíso del comercio y los placeres llamado Brasil.



Pero éste no es el final. Tec Toy está desatada, fuera de control. El año pasado publicó una tercera versión de Mega Drive...





1 VEINTE PÍXELS DE LARGO

Eso sí que es un susto y lo demás son tonterías. Tenemos el juego ***Kaiketsu Yanchamaru 3*** del año 1993 de **Irem Corp.** para **Famicom**, conocido en cristiano como ***Kid Niki 3***, en el que nuestro superninja va en pos de la enésima amada secuestrada en un videojuego. Salta que te saltarás, y de repente se nos aparece una querubinesca estatua que aspira a ser un ornamento *fontal* y como no tiene estanque que embellecer se ha colado en este juego. O quizá es un niño albino que nos ataca lanzándonos chorretones de micción. Eso o es un nudista con incontinencia aguda y que hace lustros que no le toca el sol, vayan ustedes a saber.



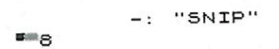
2 ¡VAYA PEPINO!

Custer's Revenge, menudo puñazo de mala sangre a los nativos norteamericanos que publicaron la gente de **Mystique** para la **Atari VCS2600**. Juego para adultos y salidos en el que se controla a un general George Armstrong Custer con más pinta de *sexy-boy* de despedida de soltera que de bravo militar con la innoble misión de adentrar su soldadito de caperuza escarlata en la innominiosa caverna húmeda y oscura de una mujerona de tez rojiza, para así hacer vibrar el penacho de pluma que corona su testa. Y así todo el rato, como un Yankee Doodle versión *maxisingle*.



3 RAINING MEN

Un exhibicionista asomando el manubrio por la repisa de un edificio y repartiendo su esencia vital, ese es el malo de este ***Beat'em & Eat'em*** de **Mystique**, un videojuego donde controlamos a dos hermanas gemelas que parece que sufren una gran hambruna, porque con su bocazas debemos recolectar cada una de las gotas que emanan de la manguera humana sin permitir que caiga ni una sola al suelo. No son pocas: el muy fulano se ha estado reservando a base de bien para hacer llover a cántaros. Nótese el detallazo de que las nenas no son rubias de bote...





4 COPY & PASTE

Vasectomy, juego de 1Kb incluido dentro de la compilación *Can of Worms* de **Automata Cartography** para ordenadores **Sinclair ZX81**, una joyita dentro de la temática de juegos médicos, probablemente de los pocos, si no el único, que trata aunque sea de refilón la medicina preventiva. A ritmo de *snip-snip* controlamos unas tijeras con las que debemos alcanzar a un huidizo miembro que no desea perder la oportunidad de poder reproducirse algún día. La ilusión de cualquier forero *default*, ya saben.



10 pixelilas y 20 cataplixelines

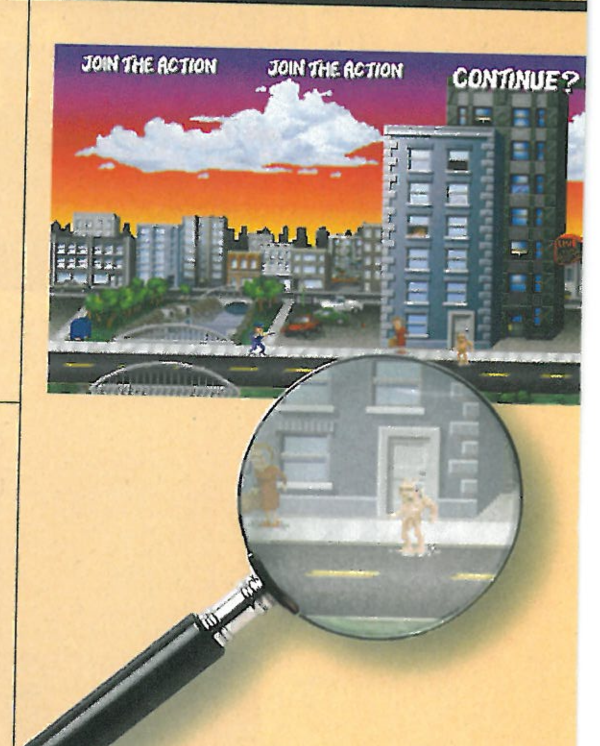


Aquí tienen la selección de juegos más indecentes jamás publicada. Que no se enteren sus madres. _S.T.A.R.



5 BOLAS CHINAS

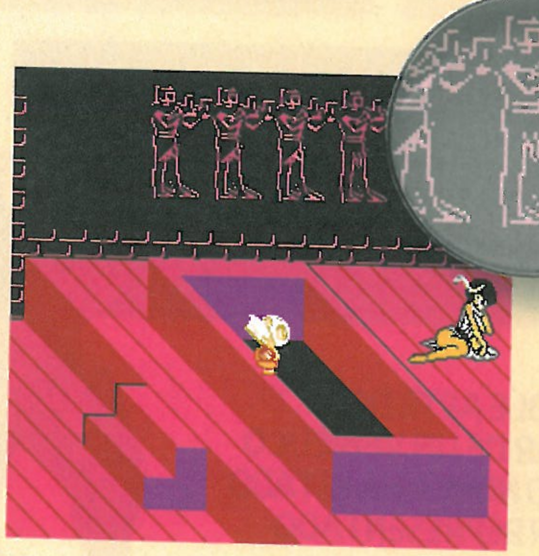
Nadie duda del tono humorístico que **Atlus** añadió en los juegos de su saga ***Power Instinct*** y en especial en su segunda entrega de 1994. Tampoco se puede dudar de que resulta embarazoso ver al chinito que responde por el nombre de **Kinta Koijin** saltar por los aires con la trompa ahí como mascarón de proa apuntando adonde las arañas tejen su tela. Como si no hubiera suficiente mostrando sus perniles.



6 EL OJO DEL TIGRE

Knights of the Round de **Capcom** para **SNES** podría ser el *Golden Axe* de **Sega** para **Megadrive**: ambos juegos van del mismo palo, no son iguales pero siguen unas pautas de desarrollo de juego muy parecidas. El de aquí, ***Knights of the Round***, se antoja menos atractivo pero más animoso, sobre todo por la inesperada aparición de los tigres del circo de Ángel Cristo, animalillos que se ponen a dos patas y nos enseñan sus gónadas cuando se les atiza bien atizados. Seguro que a un sexador de pollos nunca se le ocurriría ejercer su oficio de esta manera. Y a Ángel Cristo, tampoco.





7 PONTE A LA COLA

Splatterhouse Wanpaku Grafitti, también conocido como ***Splatterhouse SD***, es el típico juego guapo sólo disponible para **Famicom**. Aún así no es del todo desconocido por el aficionado. Lo que sí que puede desconocer es la existencia de un nivel del juego semioculto, el del mundo egipcio, en el que, al llegar a su final, los jeroglíficos que adornan la pared ocultan la colita de un Nacho Vidal pixelado. Claro, como todos centramos la atención en la nena de sugerente postura...

8 SONRÍE AL PAJARITO

Rampage World Tour tardó once años en llegar a los salones recreativos y consolas domésticas como secuela del archiconocido *Rampage*. Volvieron George, Lizzie y Ralph envueltos en sus genéticas mutaciones de gorila, lagarto y hombre-lobo gigantes, respectivamente. Regresaron con más furia, más destrucción y una falta de pudor tremenda. En el *Rampage* de 1986, al volver a su forma humana, quedaban desnudos como bebés recién nacidos y dejaban el escenario tapándose las vergüenzas como podían. En el ***Rampage World Tour*** de 1997 por unos instantes ahí se quedaban, como gusanitos, en especial George, aturdido y con el pajarito al aire, se sorprendía de tener más hombría con el pecho hundido y alopecia galopante que como gorilón supervitaminado. No se fíen, en el bote pequeño está la buena confitura.

9 A TRANCAS Y BARRANCAS

Argumento de ***Burning Desire***: un varón desnudo colgado de un helicóptero debe apagar hogueras con sus orines evitando ser salpicado por los propios de los enemigos. Una vez alcanzado el objetivo debe rescatar a una hembra acercando su pilila para que se la muerda, y así elevarla hasta la salvación. *Dementia subito* la de **PlayAround** en este juego para **Atari VCS2600**.

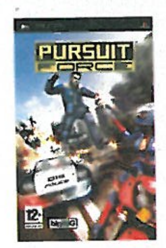




10 REBOTA MI PELOTA

En ***Bachelor Party*** de **Mystique** se reinterpreta el género de videojuegos de bolas y rebotes que popularizaría años después *Arkanoid*. La bola aquí es un señor como su madre lo trajo al mundo con la misión de impactar contra teutonas y hacerlas desaparecer del campo de juego. Existe la versión ***Bachelorette Party*** en la que se vuelven las tornas: es una teutona la que debe impactar contra hombres desnudos.

ALLÍ DONDE LA LETRA DE LA LEY PIERDE SU FUERZA ENTRA EN ACCIÓN LA PURSUIT FORCE, NOBLES DEFENSORES DEL "PRIMERO DISPARAR, DESPUÉS PREGUNTAR"



_PLATAFORMA PSP
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR BIGBIG STUDIOS
_GÉNERO PILLA-PILLA EXTREMO







_CHAIKO

PURSUIT FORCE

LA MENTALIDAD DE LOS OCHENTA SE UNE A LA TÉCNICA DEL TERCER MILENIO PARA COCINAR UNA ENSALADA DE PURO DELIRIO

PSP

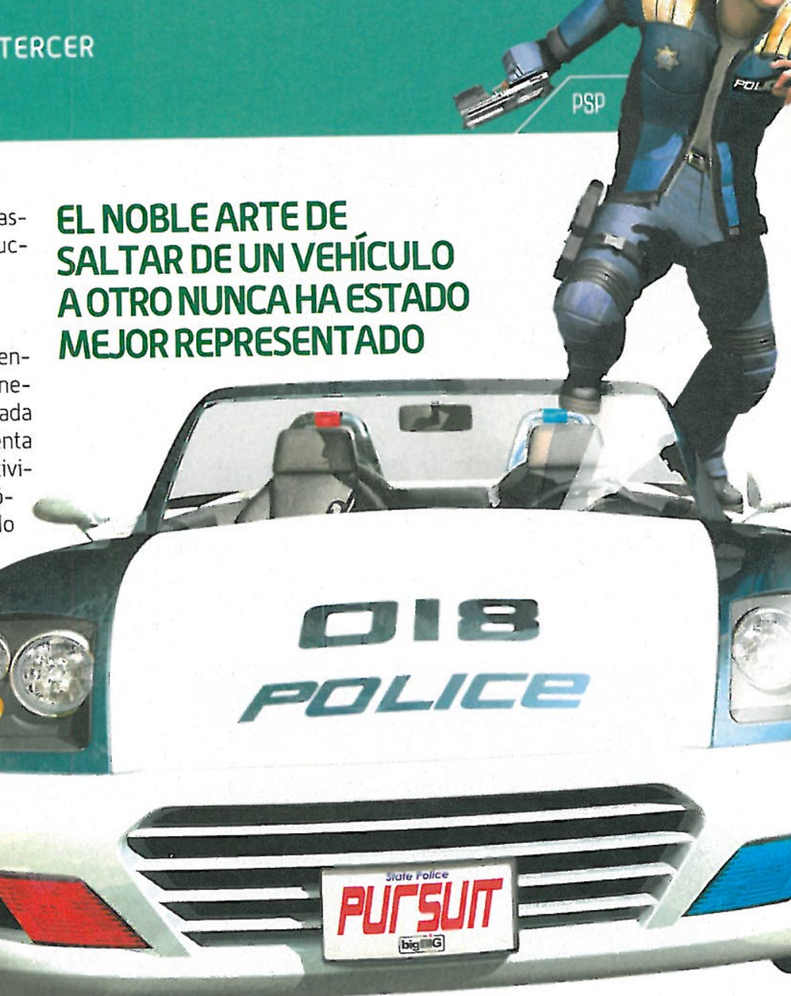
A medio camino entre lo viejo y lo nuevo, en un punto en el que se encuentran la inmediatez descalabrante y la reflexión a velocidad absurda, se encuentra el siguiente paso lógico en la misma línea de evolución en la que están *Spy Hunter*, *Chase HQ*, y los modernos simuladores de velocidad combativa en tres dimensiones. ***Pursuit Force*** es una de las primeras joyas para **PSP**, y sus elementos básicos son velocidad y acción, como en una buena película de... ¡acción!

Capital State se encuentra sumido en el caos debido a las mafias que lo dominan, y la única forma de hacerlas frente, una vez descartada la posibilidad de razonar amistosamente con los aprendices de **Al Capone**, es por la fuerza, con grandes dosis de plomo inyectado a velocidad supersónica. Además, los malhechores tienen la manía de huir en cuanto ven amenazada su libertad, así que al uso de la fuerza se une la velocidad de las frenéticas persecuciones. Lo cierto es que ***Pursuit Force*** puede considerarse uno de los pioneros en las hoy ya casi estandarizadas campañas de *marketing* que incluyen, entre otras cosas, un cómic que puede servir de precuela al juego (*Dead Space* es sólo el ejemplo más reciente): visitando la web oficial del juego (www.pursuitforce.com) tenemos acceso a una serie de cómics animados e incluso doblados al castellano que sirven como perfecta introducción al mundo de ***Pursuit Force***.

Cornucopia jugable

Para evitar la repetición a lo largo de la aventura, ***Pursuit Force*** no se limita a clonar enemigos con nombres distintos, sino que cada una de las cinco bandas a combatir presenta características propias en cuanto a su actividad criminal (desde ladrones ultratecnológicos hasta exmilitares chalados, pasando por los inevitables *yakuzas*: cada grupo típico y tópico del cine de acción tiene su representación), sus vehículos, y sus armas, por lo que la sensación general es la de estar enfrentándose constantemente a nuevos retos, aún sin variar la mecánica de juego. Para avanzar entre las treinta misiones del juego (seis por banda), el jugador debe superar una serie de retos para ir desbloqueando las siguientes misiones. El número de misiones disponibles

EL NOBLE ARTE DE SALTAR DE UN VEHÍCULO A OTRO NUNCA HA ESTADO MEJOR REPRESENTADO















NO HAY CUCHARA No es tan difícil como parece, aunque siga siendo igual de peligroso. No hay nada que temer: por lo general el sistema de salto no falla. Casi nunca.

VELETA JUGABLE Los cambios alocados de perspectiva, siempre en pos de una honesta búsqueda del espectáculo, son de lo más común en la serie Pursuit Force.

depende del rango que logra el jugador, al obtener mejor o peor puntuación en cada misión disponible. Al empezar, apenas hay cuatro misiones entre las que elegir, divididas en dos bandas, y al superarlas con éxito y mejorar los récords pueden desbloquearse las siguientes.

Narrativamente el juego no es especialmente novedoso, pues para empezar no importa demasiado la banda por la que se inicie el juego, ya que el resultado va a ser el mismo a medida que se avance. La razón de ser de ***Pursuit Force*** es, de principio a fin, la acción desmesurada y el espectáculo. Y de eso hay a montones: los vehículos veloces y las armas de alta tecnología acompañan a nuestro protagonista a lo largo de sus misiones. Lo más corriente es tener que perseguir a un mafioso en su huida con la obligación de alcanzarlo y neutralizarlo antes de que consiga escapar. No es sólo un juego de habilidad (habilidad para conducir, habilidad para disparar, habilidad para saltar de un coche en marcha a otro a altas velocidades...), sino también una carrera contra el tiempo. La mecánica básica en esa situación es la de ir saltando de coche en coche (o de coche a moto, o a lancha...) a 200 Km/h, como si de un plataformas corrupto se tratase, aprovechando cada vehículo rápido que circula por la ciudad (y como contrapartida, esquivando todo vehículo que se interponga en nuestro camino). La ejecución de una idea tan loca no sólo es visualmente atractiva, sino que funciona realmente bien y es divertida. La buena realización técnica, no obstante, no convierte a ***Pursuit Force*** en un juego asequible: cualquier jugador que se considere veterano en estas lides verá puesta a prueba sus habilidades con este juego. No resulta en absoluto sencillo no ya obtener el mejor rango en cada misión, sino completar muchas de ellas, y ni siquiera puede hablarse de curva de aprendizaje ajustada, porque ***Pursuit Force*** simplemente es como es: difícil desde el principio. Sin embargo, no es una dificultad debida a un mal ajuste del control, un mal diseño de niveles u otros factores: es la dificultad debida para un juego que ofrece espectáculo cinematográfico y delirio arcade con un descaro que pocos juegos han exhibido con tanta gracia. En cualquier caso el juego, ampliando más su variedad, no se centra sólo en la carretera, y es admirable su capacidad para pasar de forma fluida al aire, al agua, o incluso a misiones a pie en tercera persona (con una simplísima mecánica de *shooter*) u otras sobre raíles, sin que el conjunto se resienta en ningún momento o el jugador quede desorientado. Si a un juego perfectamente equilibrado y divertido se le une una presentación audiovisual de referencia para el sistema que le da vida, se puede afirmar que ***Pursuit Force*** es casi obligatorio.

UN DELICIOSO TOQUE ARCADE PARA UN JUEGO QUE BUSCA SU REFLEJO EN EL CINE DE ACCIÓN ALOCADA

Más, quiero más

A este ***Pursuit Force*** exclusivo de **PSP** le siguió un año más tarde *Pursuit Force: Justicia Extrema*, esta vez lanzado simultáneamente para **PS2** y **PSP** en versiones virtualmente idénticas (e incluso con la posibilidad de intercambiar partidas guardadas entre ambas). El juego, por otra parte, se limita a seguir los preceptos de la entrega con pocas novedades más allá de nuevos personajes jugables, más bandas contra las que combatir y vehículos, entre otras cosas. En cualquier caso se convierte en una necesidad tras jugar la primera entrega.



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

DELIRIOS BÍBLICOS DE WISDOM TREE

RELIGIÓN Y VIDEOJUEGOS SON DOS CONCEPTOS QUE JAMÁS DEBERÍAN IR UNIDOS: O BIEN SE PROVOCA LA POLÉMICA, O SE PAREN ENGENDROS TAN DESGRACIADOS COMO LOS JUEGOS DE WISDOM TREE PARA NES. DAN GANITAS DE SER SATÁNICO.

Los regalos de navidad perfectos para Rod y Tod Flanders: cartuchos **NES** de temática cristiana. Lejos de ser una idea pía, el fenómeno parte de unos chorizos llamados **Color Dreams**, que se dedicaban a producir bodrios sin licencia **Nintendo**. Cuando la cosa se puso chunga y los abogados amenazaron con romper piernas, apostaron por el mercado religioso (a ver quien se atreve con la clientela de Dios) para lanzar conversiones de sus patatas anteriores y nuevas alhajas de temática bíblica. El catálogo, que arrancó en **NES** y acabó emponzoñando **SNES**, **GB** o **MD**, incluye perlas como ***Bible Adventures*** (que permite encarnar a Noé, a David o salvar al pequeño Moises), ***Exodus*** (guiando a un canoso Moises en un ***Boulder Dash*** bastardo), o ***King Of Kings*** (serás un Rey Mago o la mula que llevaba a San José, la Virgen y el Niño). Y entre fases, test de conocimientos biblicos. Una vez más, Satanás se quedó con las mejores licencias. Así nos va.



GLOBAL **0,2**

_GÉNERO **EVANGELIZACIÓN POR EL ABURRIMIENTO**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **WISDOM TREE**
_DESARROLLADOR **WISDOM TREE**

TOPS

xtreme

01 **LITTLEBIGPLANET** (SONY C.E.) PLAYSTATION 3
02 **BRAID** (NUMBER NONE) XBOX 360
03 **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
04 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI) PS3
05 **DEAD SPACE** (E. ARTS) PLAYSTATION 3/XB 360
06 **FALLOUT 3** (BETHESDA) PS3/XBOX 360
07 **FABLE II** (MICROSOFT) XBOX 360
08 **FIFA 09** (ELECTRONIC ARTS) PS3/ XBOX 360
09 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
10 **MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE** (MIDWAY) PS3/XB 360

GAME

PLAYSTATION 3

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
02 MOTO GP 08
03 FAR CRY 2
04 DEAD SPACE
05 MIDNIGHT CLUB 4: LOS ANGELES

PLAYSTATION 2

01 FIFA 09
02 MOTO GP 08
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PLATINUM)
04 TOMB RAIDER: LEGEND (PLATINUM)
05 BEN 10

XBOX 360

01 FABLE II
02 DEAD SPACE
03 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
04 FAR CRY 2
05 FIFA 09

WII

01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
02 WII PLAY
03 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
04 DISASTER: DAY OF CRISIS
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2008

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ARKANOID / SPACE INVADERS EXTREME

GANADORES DE ARKANOID DS (1 JUEGO + 1 MANDO)
TONY SÁNCHEZ PALAU (BARCELONA)
FRANCISCO RODRÍGUEZ MÁRQUEZ (BARCELONA)
SERGIO RUIZ SANZ (SEGOVIA)
ROBERTO GONZÁLEZ PEREA (MADRID)
CONCEPCIÓN FEITO MONTERO (MADRID)
ISRAEL PÉREZ LUQUE (MADRID)
MARÍA MARTÍNEZ SANZ (BARCELONA)
ANTONIO RODRÍGUEZ GUZMÁN (MADRID)
ENRIQUE SÁNCHEZ LÓPEZ (BARCELONA)
OSCAR BERMÚDEZ SOLÓRZANO (LEON)

GANADORES DE SPACE INVADERS EXTREME DS (1 JUEGO + 1 MANDO)
JOSEBA DIÁZ BILBAO (VIZCAYA)
RUBÉN ARBELO LÓPEZ (LAS PALMAS)
HILDREDONDO SÁNCHEZ ALEMÁN (LAS PALMAS)
JAVIER MARTÍN MARTÍN (MADRID)
JUAN JOSÉ JIMÉNEZ GARCÍA (VALENCIA)
FABIO ALMEIDA ABRANTES (SALAMANCA)
Mº DOLORES GARCÍA OLIVARES (MADRID)
DAVID GAMBÍN RIVES (ALICANTE)
ALEJANDRO SOTO BADENES (VALENCIA)
MIGUEL A. MORALES MORENO (CIUDAD REAL)

GANADORES DE 1 SPACE INVADERS EXTREME PSP
FRANCISCO GARCÍA MARTÍNEZ (MURCIA)
DANIEL GUTIÉRREZ PAÑOS (BARCELONA)
FERNANDO J. FUERTES GARCÍA (BURGOS)
JESÚS ROMERO VARGAS (HUELVA)
RAFAEL ALBÁJEZ VARGAS (ALICANTE)
ESTHER GÓRRIZ TEJÓ (BARCELONA)
Mº CARMEN OLIVER JIMÉNEZ (SEVILLA)
ABELARDO GARCÍA PÉREZ (CADIZ)
ANA DE BLAS MONEO (BURGOS)
ANTONIO ROMERO TRIBALDOS (MADRID)



PS3
PS2
PSP
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
TODA LA INFORMACIÓN
PARA PS3, PS2 Y PSP
GUÍAS COMPLETAS
DE LOS MEJORES JUEGOS
SÓLO
2'95 €
REVISTA + GUÍAS
¡YA A LA VENTA!
3 GUÍAS COMPLETAS
unicef
PlayStation®2
PSP PlayStation®Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
SÓLO
2'95 €
REVISTA + SUPLEMENTO
32 PÁGINAS
PS2
PS3
94 • NOVIEMBRE 2008